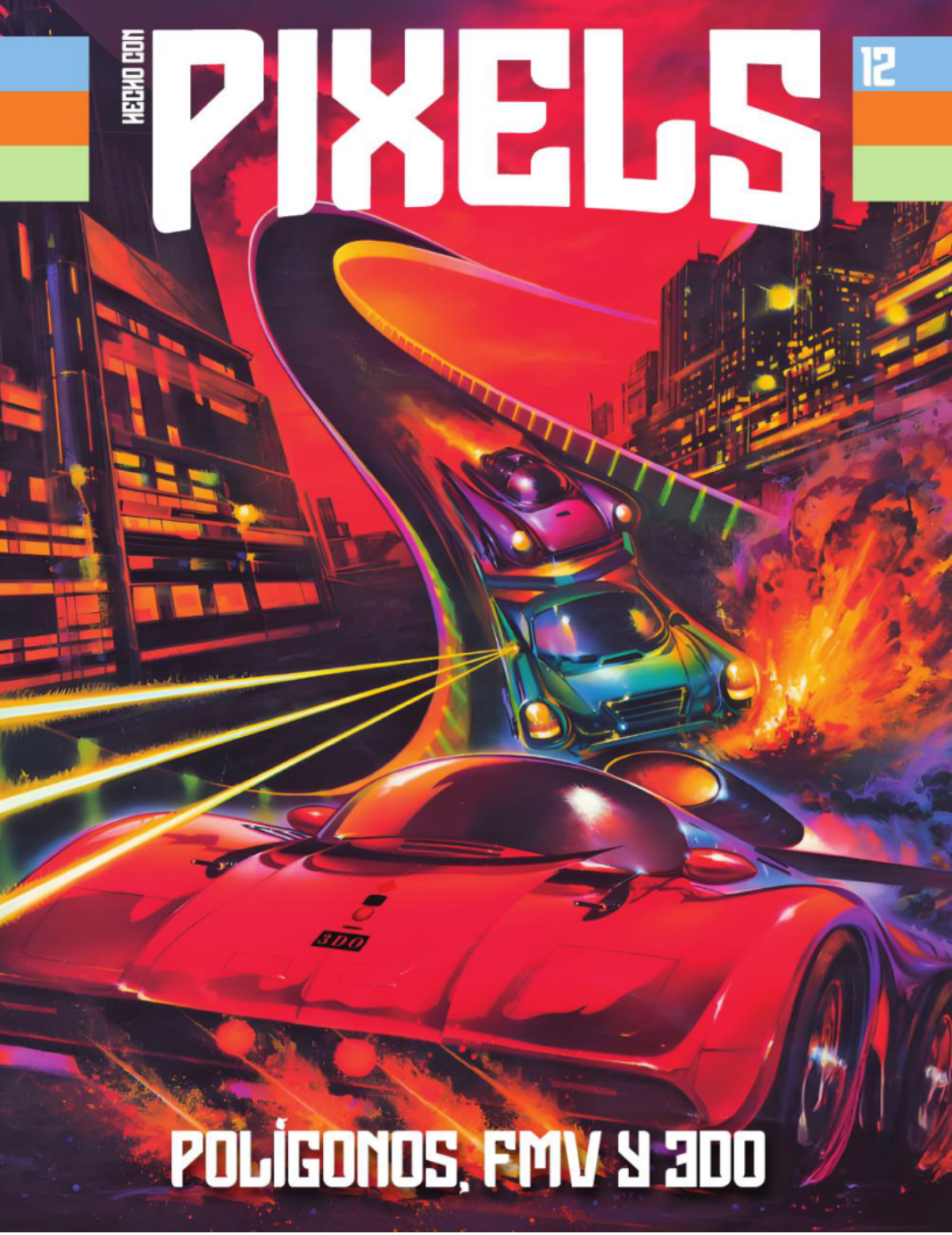
HECHO CON

PIXELS

12



POLÍGONOS, FMV Y 3DO

3DO

HECHO CON

POLIGONOS, FMV Y 3DO`

02

Tiempos de cambio, Imagen del rodaje de las secuencias FMV de Doom para 3DO, que nunca llegaron a ver la luz.

tiempos multimedia

Suele decirse que “lo Y su nombre lo conocéis de inalterable es el cam-sobra: 3DO. Un sueño de un bio”, o que las “crisis veterano de la industria que son

momentos de oportuni-quiso repetir la fórmula MSX dad". Como no quiero con-pero en el ámbito de las vertir estas palabras en una consolas, con poco éxito, especie de sesión coach, vista la escasa trascenden-diré que no les falta razón, cia que tuvo.

pero que tampoco hay que Tal vez por la fatalidad de

tomárselo al pie de la letra. su historia le hemos dedi-

En los 90, a principios, un cado buena parte de este

nuevo formato vino a revolu- número 12 de PIXELS, in-

por José Luis Sanz cionar el panorama de la in- tentando comprender lo que

Director de Pixels formática y los videojuegos. se escondió detrás de sus

Obligó a muchos a evolucio- evidentes e innumerables

nar y adoptarlo, a la carrera, innovaciones que nos trajo, y puso en jaque a compa- todas hijas de su época. ñías que vivían felices con Espero que este número

sus discos, casetes y car- de PIXELS sea de tu agrado. tuchos. El Compact Disc, o Que disfrutes con lo que te

el CD-ROM, nos trajo como contamos y, como siempre,

resultado a un hijo aventa- te quiero dar las gracias por jado de ese espíritu multi- seguir apoyando un proyecto media que nos embaucó a que sin ti no sería lo mismo. todos en aquellos tiempos. Gracias por seguir ahí. P

Suscríbete a

Pixels y Microhobby

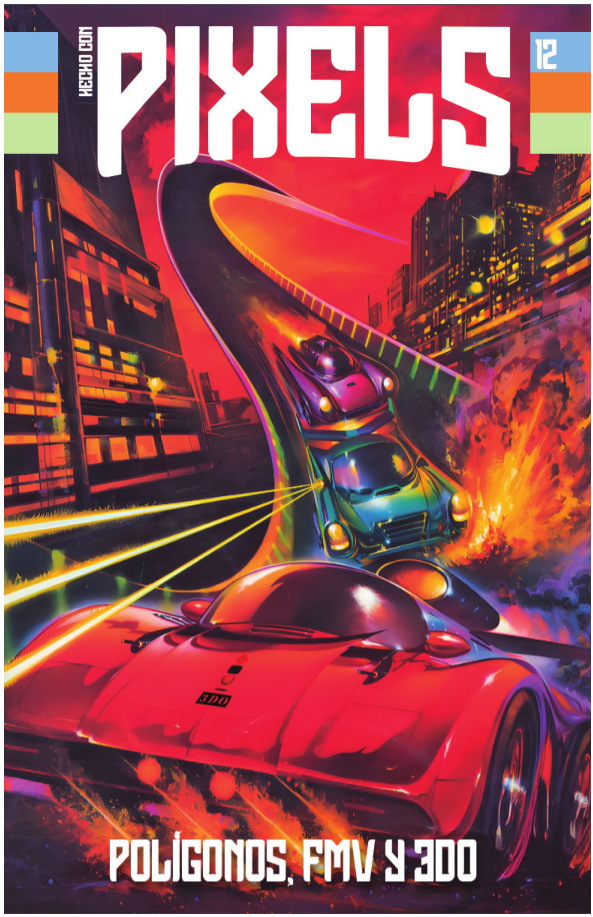
en nuestra tienda

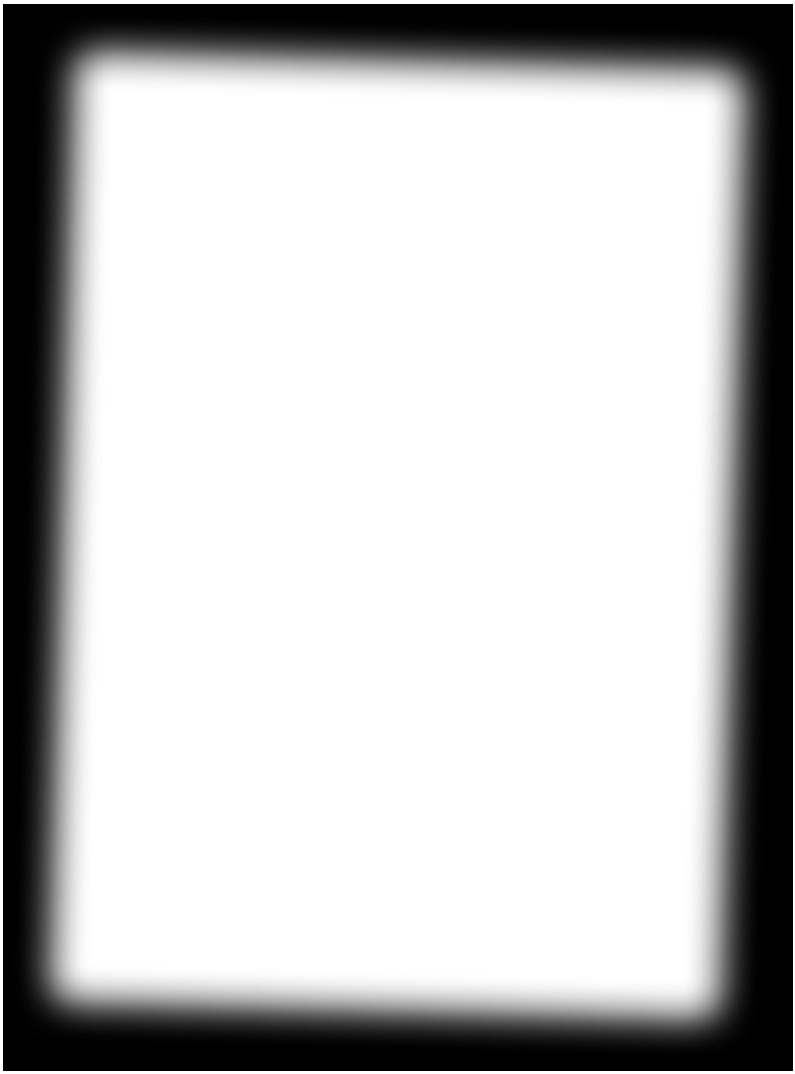
Próximos números

Pixels nº13 y Microhobby nº224

A la venta el Digital a partir del Envíos a partir del 2 27 26 de marzo de marzo de marzo

tienda.hechoconpixels.com


HECHO CON
PIXELS
12
POLÍGONOS, FMV Y 3DO



MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS SINCLAIR Y OTROS MICROS NÚM. 223

ACTUALIDAD

SOFTWARE
HARDWARE
CARGADORES

PROGRAMAS NUEVOS

CHIKUBI NINJA
SHERWOOOD
SPECCY SAGA

FABRICA TU INTERFACE KEMPSTON PARA DOS JUGADORES

COMPATIBLE CON TODOS LOS MODELOS DE SPECTRUM

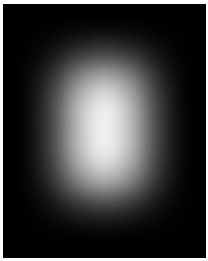
INFORME

LA HISTORIA DE UN SONADO FRACASO: SAM COUPÉ

MAPA COMPLETO

VIVE EL MUNDO DE PERSEUS

EDITA



Nº12_3DO_y_compañía

Este número de PIXELS nos hemos querido acordar de uno de los fenómenos culturales más grandes que los videojuegos han dado al mundo en los últimos 50 años. ¿Que no?

¡Siempre RETRO!

Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

14_26_54 Ajuste de cuentas

28 Ahora lo ves

42 Suelta la gallina

44 Mi Periférico favorito

06 56_64_74 Me Robó el corazón

< 66 Aprended abuelos 78 Placer culpable

3DO EN ESPAÑA

Goldstar llega a nuestro país. 16 por Sonia Herranz <

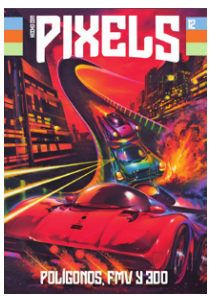
TRIP HAWKINS Y 3DO

32 Un sueño hecho hardware. < por José Luis Sanz

MEMORIAS DE SUPER JUEGOS

Así llegó 3DO a la redacción. 46 por Marcos García <

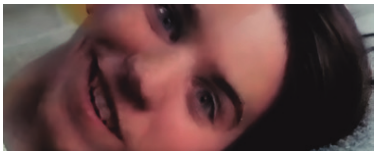
58 Trotamundos de los videojuegos.



< por José Luis Molina

FULL MOTION VIDEO

Multimedia y CD-ROM en 3DO. 68 por José Luis Sanz <



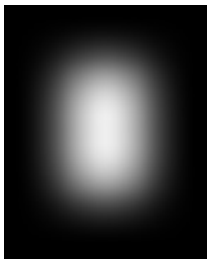
< por José Luis Sanz

LANZAMIENTO DELIRANTE

Una entrevista y un despropósito.

por José Luis Sanz

05



SUMARIO

Cuando 3DO asomó

la patita en España...

... de manera oficial

Modelo de 3DO de Goldstar que llegó a España oficialmente. Modelo de 3DO de Goldstar que llegó a España oficialmente.

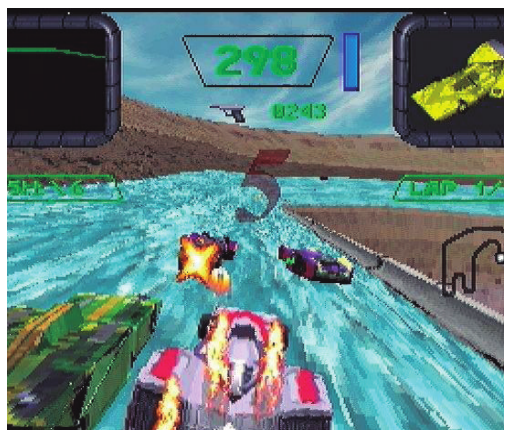
Los años 90 han sido uno de los periodos más divertidos y movidos de la historia. Un hervidero de nuevas ideas y consolas que aparecían y desaparecían a toda velocidad. Como 3DO.

por Sonia Herranz

A estas alturas no hace falta que os diga que solía bajar de las 99.900 pesetas, aunque es cierto que las revistas españolas de la época hablaban de 3DO, que en septiembre de 1994 llegó a Europa. Pero ese dato, que es el repetido hasta la saciedad, no se puede menos que aplicar por igual a todos los países europeos. Si en el 94 estaba muy lejos de llegar a nuestras tierras. De hecho, querías una 3DO en España las primeras publicidades tenías que recurrir al mercado de importación y hacerte de importación en España con una consola, normalmente procedente de Reino Unido, por un precio que no no aparecieron hasta principios del 95 y Centro Mail no empezó a venderla, de importación, por supuesto, hasta marzo del 95 y a casi 100.000 pesetas, cuando ya se podía comprar una Neo Geo por 30.000 y una Neo Geo CD por 85.000. No, 3DO no

se distribuyó en Es- **Crash'n Burn (1994)** paña en el 94, por mucho > >

07



Street Fighter II Turbo (1994)

hacía saltar las lágrimas de la emoción. Y qué decir de Road Rash… Aunque no te gusten las motos, como es mi caso, es de justicia reconocer que la versión de 3DO

La 3DO de Golstar (no Panasonic) | Aunque el modelo que hemos visto era la mejor con diferencia.

hasta la saciedad es el de Panasonic, lo que se vendió oficialmente en Y eso sin olvidarnos de la

España fue la máquina fabricada por Goldstar. Como sabéis, las tripas mejor

edición de FIFA Soc-

era básicamente las mismas. cer jugada hasta la fecha, y

de productos tan rompedo-

que lo hayamos leído todos pany tuviera algo que ver res en consola en la época por todas partes. con este problema. Sin na- como Shock Wave o Super

die que centralizase la dis- Wing Commander. Electro-

Los primeros tribución y el marketing era nic Arts decidió tomar juegos sin consola difícil conseguir que el pro- en el cartas asunto y en la prima-

ducto se vendiera igual por vera de 1995 la distribuido-

Es muy probable que el ex- toda Europa. Panasonic, la ra Dro Soft (que terminaría traño modelo de negocio primera fabricante, no de- convirtiéndose en EA Espa-

diseñado por 3DO Com- bió ver las cosas claras en ña) lanzó de manera oficial

España y la consola perma- en nuestro país los primeros

necía en un limbo que, para juegos para 3DO, aunque la

las editoras de videojuegos, consola no se vendiera ofi-

no era nada favorable. Si cialmente. En Hobby Con-no hay consolas no se ven- solas se publicó un repor-

den juegos y recuperar la taje al respecto, puntuando inversión en desarrollo se esos primeros títulos, en el complica. La principal per- número 43, el de abril de

judicada por esta situación 1995. Lejos queda, como

era Electronic Arts, que veis, ese septiembre del 94. había dado el "do" de pe- A todo esto, SEGA Saturn

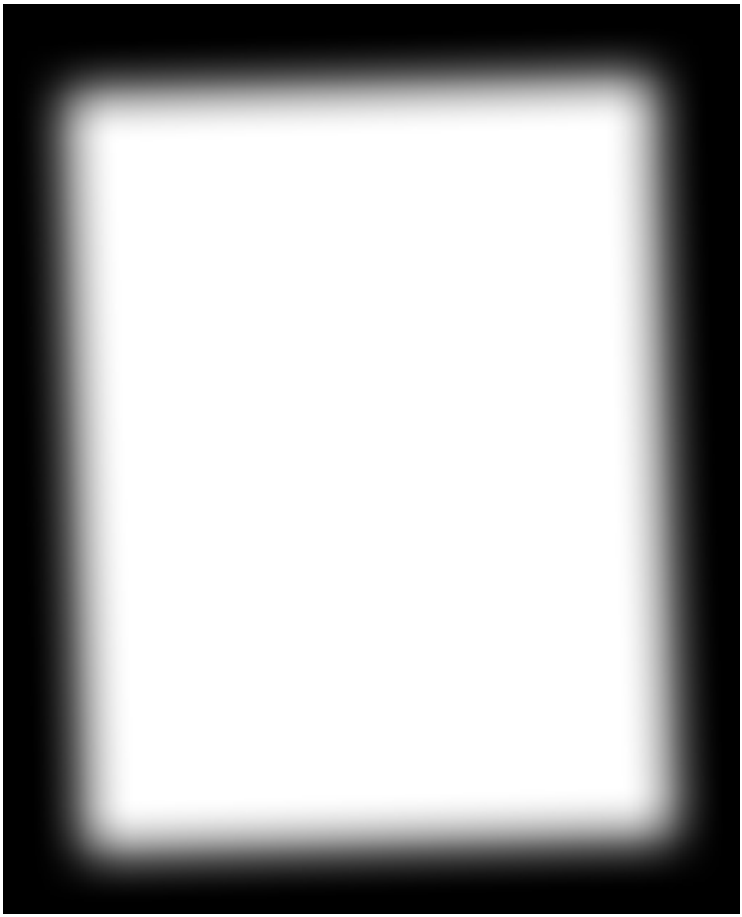
cho con sus juegos para y PlayStation ya están dan-3DO. Puede que The Need do guerra en Japón y las dos

for Speed no fuera el jue-

go de carreras más veloz

de la época, pero sin duda

era el más espectacular,



La consola llegó a tener re- una perita en dulce para vistas centradas solo en sus
los amantes del motor, con novedades. Como la «3DO su impecable
reproduc-magazine» en Reino Unido. ción de deportivos reales

y esa vista interior que te **Way of the Warrior (1994)**

3DO, al principio solo de importación | Si querías una 3DO en España a principios del 95 tenías que recurrir al mercado de impor-tación. Muchas tiendas y algunas cadenas te vendían la consola, pero por la friolera de 100.000 pesetas y los juegos a 10.000.

se venden de importación el CD-i andaba por ahí dore lo intentaba con Ami-en nuestro país a un precio obligándonos a entender ga CD 32; se hablaba de similar al de 3DO, del que, qué era eso del multimedia; Apple y Pippin, de Project

por cierto, ya hay un nuevo Dolphin (luego Ultra 64, lue-

modelo de Panasonic, el go Nintendo 64) y hasta se

FZ-10. Aquí, por supuesto, anuncia M2 como el avance

nada de nada. definitivo para 3DO; pero

en nuestro país la consola

Y la máquina, sigue sin venderse oficial-

¿para cuándo? mente. En la Hobby Conso-

las de mayo se dice que >>

Mientras el mundo se pre- **Total Eclipse (1994)** guntaba qué es lo que po-

dría hacer Sony compitien- Atari sacaba colmillos (pero do con SEGA y Nintendo, poco) con Jaguar; Commo-

ASSAULT RIGS

Psicodelia en PlayStation

La brillante intro que presenta este compacto consigue que el jugador se muestre más que interesado por lo que le va a ofrecer «Assault Rigs». Sus escenas impresionan y dan la imagen de que el juego va a ser de lo más espectacular... pero por desgracia os quedaréis con la miel en los labios. Tras ese suganente envoltorio se esconde un juego en el que todo consiste en encontrar, nivel tras nivel, un determinado número de diamantes, que va aumentando progresivamente a medida que se superan niveles.

A través de unos escenarios absolutamente psicodélicos, que parecen sacados de la película "Tron", vuestro cometido se reduce a recorrer cada rincón del decorado con uno de los tres vehículos del menú, buscando los mencionados diamantes que activan el paso al siguiente nivel. Un desarrollo que a fuerza de repetirse termina resultando un tanto pesado, por mucho que cada nivel esté aderezado por caminos laberínticos, un aceptable número de enemigos a los que tendréis que disparar, y la posibilidad de emplear hasta cinco perspectivas diferentes.

Uno de los máximos atractivos que ofrece «Assault Rigs» reside en sus gráficos. El color y las formas psicodélicas no os aburrirán ni a lo largo de toda la aventura.

PlayStation Sony 73

PSYCHIC DETECTIVE

Intriga y suspense policíaco

De nuevo nos encontramos ante una aventura interactiva con imágenes reales, en la que el jugador participa como un personaje más de la película. Básicamente se trata de una intriga policíaca a la antigua usanza, sólo que el protagonista es una especie de vidente con poderes mentales, lo que le supone cierta ventaja a la hora de resolver los casos.

Este programa basa todo su interés en que el jugador permanezca muy atento a todos los diálogos y réplicas de los protagonistas, con el fin de descubrir el misterio en cuestión. Y ahí está precisamente el inconveniente, ya que todo el juego está en inglés, y a menos que entendáis a la perfección el idioma de Shakespeare, es muy difícil enterarse de algo.

3DO Goldstar Electronic Arts 75

¿Y cómo fueron los análisis en Hobby Consolas? | Si no me equivoco (y si es así, ha sido por poco), solo tres jue-gos aparecieron analizados en Hobby Consolas tras el lanzamiento oficial de 3DO en España. Una buena muestra del poco fuelle que tuvo la consola y de lo poquito que Goldstar aguantó el tirón. Fueron The Foes of Ali, Shockwave 2 y Psychic Detective... todos de Electronic Arts, por supuesto.

Novedades
3DO Goldstar
SHOCKWAVE 2
beyond the gate
Los usuarios de 3DO encontrarán en «ShockWave 2» un buen matamarcianos, atractivo gráficamente, con numerosas opciones y, lo más importante, bastante divertido.
Too much information for my body
GUERRA al abumimiento
09

GAME MASTERS por M.A.D.
ATARI 3DO suben la apuesta
Tras unos intensos meses en los que las tres poderosas compañías -Nintendo, Sega y Sony- se han despachado a gusto mostrando al mundo sus fabulosos proyectos de futuro, Atari y 3DO han decidido aumentar las posibilidades de sus productos para lanzar nuevas ofertas que les mantengan en esta trepidante carrera tecnológica: un CD-ROM para la Jaguar, y el nuevo y potente hardware para 3DO.
ATARI-JAGUAR CD-ROM CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
NUEVO 3DO CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
24
25

Las apariciones de 3DO en Hobby Consolas | Pues fueron muy numerosas desde 1993. Se le hizo un seguimiento como a todas las máquinas next-gen en secciones como Hi-Tech y Game Masters. Pero como la consola nunca llegaba se quedó sin un reportaje propio, como sí se hizo con Atari Jaguar o con el mismísimo Philips CD-i.

“Goldstar lanzará por fin su dad. Y no me negaréis que por 69.900 pesetas en un versión en junio del 95…”, la publicidad de Centro Mail

pack con FIFA Soccer, que

pero lo cierto es que en julio en los 90 era el pozo de los ya tiene dos años. Tenien-ya se hablaba de septiem- deseos de los jugadores del do en cuenta la inflación bre y hasta el número 50 no momento. serían unos 600 euros y no se confirmó el "sigiloso lan- En el número 51 de Hobby olvidemos que en todo ese zamiento de 3DO". En esas Consolas, metidos casi en proceso las esperadísimas fechas, cuando Centro Mail diciembre del 95, aparece SEGA Saturn y PlayStation liquidaba las TurboGra- una entrevista a Antonio ya habían aterrizado en Es-fx y continuaba vendiendo Rico, director comercial de paña. Es más, PlayStation SEGA 32X, 3DO seguía Goldstar España. La conso- se vendía al mismo precio y

sin aparecer en su publici- la ya se vende oficialmente Saturn solo costaba 10.000

Una máquina que quiere convertirse en una opción seria

3DO Y GOLDSTAR, ASPIRAN A LO MÁXIMO

A 3DO le estaba costando arrancar en nuestro país. Y es que nadie se ponía de acuerdo en el tema de su lanzamiento. Por fin, el pasado mes de octubre Goldstar ha presentado su consola en el mercado español con la intención de hacer frente a los más grandes del sector. Su apuesta esconde tres ases en la manga: las múltiples prestaciones de la máquina una agresiva e ingeniosa campaña de marketing y, sobre todo, la inminente llegada de la tecnología M2.

Trascurridos dos largos y complicados años desde su lanzamiento en Japón, 3DO llega por fin a España. Panasonic no lo ha visto nada claro y ha decidido no sacar su modelo, pero Goldstar, después de pensárselo lo suyo, se ha armado de valor y desde el pasado mes de octubre los usuarios españoles pueden encontrar esta consola multimedia en las tiendas especializadas.

Haciendo un repaso general a la situación nos encontramos con que The 3DO Company, responsable de esta tecnología, ha concedido hasta ahora tres licencias para la fabricación de máquinas compatibles con su sistema: a Panasonic, a Sanyo y a Goldstar. La primera ha sido durante todo este tiempo el buque insignia de 3DO; de la segunda siguen sin llegar noticias concretas; y Goldstar es, desde este momento, la compañía más comprometida con el proyecto.

Goldstar ha cambiado por completo su filosofía en España con respecto a 3DO, que ahora ha pasado a ser uno de sus principales objetivos de venta.

Goldstar decidió adquirir la tecnología 3DO para fabricar su propio modelo porque, según palabras de miembros de la propia compañía *"era la máquina más avanzada y con más posibilidades de expansión en aquel momento"*. En octubre de 1994 lanzó su 3DO en Japón con notable éxito y un mes después superó en USA las cifras de ventas alcanzadas por Panasonic, consiguiendo vender más de 300.000 unidades.

La tecnología del 3DO de Goldstar es la misma que la de su homónimo de Panasonic. Ambas se basan en el mismo procesador de 32 bit RISC ARM 60 a 12,5 MHz, más dos procesadores gráficos gemelos de 32 bit.

Su soporte CD ROM de doble velocidad le permite ofrecer diversas funciones además de la de consola de videojuegos, como son la de Photo CD y la de Video CD digital (con el correspondiente adaptador manufacturado también por Goldstar).

Goldstar ha lanzado el 3DO en España a un precio inicial de 69.900 pts, en un pack que incluye el «FIFA Soccer». El catálogo de juegos para 3DO es amplísimo, pero hasta ahora sólo Electronic Arts Soft se ha encargado de distribuir juegos para esta máquina en nuestro país.

Afortunadamente, todo va a cambiar a partir de ahora, ya que la propia Goldstar va a encargarse también de poner al alcance del usuario español todo el catálogo de juegos disponible para esta consola.

Además, hay que tener en cuenta que dentro de la estrategia de Goldstar se encuentra una próxima disminución de precios para el hardware, tal y como ha sucedido ya fuera de nuestras fronteras, donde actualmente se puede adquirir la consola por 250 $ (unas 30.000 pts).

Goldstar se ha propuesto que 3DO se convierta en una opción muy seria de cara al futuro del hardware en España.

De momento, hay que reconocer que, aunque han tardado en decidirse, han tomado un buen camino.

M2, La llave hacia los 64 bit

Trip Hawkins, presidente de The 3DO Company, lo prometió: "3DO será una máquina preparada para adaptarse a las nuevas tecnologías, y podrá convertirse cuando sea necesario en una 64 bit o en una 128 bit". Y lo está cumpliendo. Hace unos meses, The 3DO Company anunció el desarrollo de una nueva tecnología llamada M2, que en su día se convertiría en una máquina independiente y al mismo tiempo en un potenciador para las actuales consolas 3DO. Pues bien, la tecnología M2 se encontrará disponible a principios del año que viene.

Las posibilidades de M2 son impresionantes. En su corazón se encuentra un microprocesador PowerPC 602 a 66 MHz, al que se le unirán 10 co-procesadores con capacidad para manejar señales de audio y vídeo. Se habla de 1.000.000 de polígonos planos por segundo y de 700.000 polígonos texturados, sólo por nombrar dos de las cifras que asustan. También llevará incorporado un descompresor de vídeo para poder disponer del Vídeo CD sin necesidad de adaptador.

Los poseedores de un 3DO actual podrán de esta forma convertir su máquina en una potente consola de 64 bit.

24

Entrevistamos a Antonio Rico, Director Comercial de Goldstar España

«La Gran ventaja de 3DO con respecto a sus rivales es que nunca quedará desfasada.»

HC. Vender consolas no es lo mismo que vender lavadoras. ¿Cómo estáis enfocando vuestra estrategia en este sentido?

AR. *Para nosotros, las consolas eran un producto marginal. Las ventas de Goldstar se centran en los electrodomésticos: TV, vídeos, lavadoras, etc... pero desde nuestra sede central en Seúl se empeñaron en que lanzáramos la consola en España. Así que empezamos a trabajar, tarde, evidentemente, y no con la efectividad que todos hubiéramos deseado. Pero ahora hemos cambiado nuestra filosofía y vamos a centrarnos en este producto con mucha más fuerza. El año que viene se dedicarán grandes inversiones a esta consola, e incluso crearemos un departamento para que se ocupe exclusivamente de este asunto.*

¿Y en cuanto al software?

También tenemos previsto entrar de lleno en ese terreno. No sólo en la distribución de juego, sino que hemos creado una división dentro de Goldstar que se dedicará a programar juegos para 3DO.

En estos momentos todo el mundo se pregunta qué ocurre con el M2 de 3DO. ¿Qué puedes decirnos acerca de él?

Que va a ser lanzado posiblemente en abril, coincidiendo con su lanzamiento en USA, y que supondrá una enorme mejora en las posibilidades de la máquina. No es por nada, pero va a ser difícil que alguien pueda competir con nosotros.

¿Qué precios estáis barajando en estos momentos?

Las consolas de la nueva generación son productos caros, y nuestro 3DO no es una excepción. Sin embargo, tenemos previsto realizar una agresiva campaña en la que habrá un reajuste total de prestaciones y precios, para ofrecer una nueva gama de productos. Nuestra idea es reducir las prestaciones de la máquina, de modo que se convierta en una consola de videojuegos y no en un soporte multimedia, y así poder lanzarla al mercado a un precio muy asequible. Por otro lado, mantendremos la máquina actual, de modo que aquéllos que quieran hacerse con un soporte multimedia a un precio más alto, podrán hacerlo. En cuanto al M2, trataremos de que no suba excesivamente su precio, aunque hay que tener en cuenta sus prestaciones, ya que por ejemplo lleva incorporado el descompresor de vídeo digital, y sus posibilidades técnicas son impresionantes. Y eso, evidentemente, tiene un precio.

¿Todo esto cómo se traduce de cara al consumidor?

Pues que tendrá diversas opciones de compra, que pueden ajustarse a sus posibilidades. Pero sobre todo, que si adquiere un 3DO ahora tendrá una máquina para toda la vida, pues está diseñada para soportar todo tipo de mejoras tecnológicas, como es el caso ahora del M2, y de las posteriores mejoras que se produzcan en los próximos años. 3DO nunca quedará desfasada, y ésa es su gran ventaja con respecto a las otras consolas. Además, no hay que olvidar la importancia que tendrá el vídeo digital en un futuro no muy lejano.

¿Cómo encaja Goldstar las críticas que acusan a 3DO de no poseer un catálogo de software con juegos rompedores, como SegaSaturn o PlayStation?

Hay que tener en cuenta que 3DO lleva más de dos años en el mercado, y que cuando salió, «FIFA Soccer» también fue un juego rompedor. Ahora mismo 3DO es el soporte de nueva generación que tiene el mayor número de juegos disponible, y cuenta con títulos muy buenos. Es posible que no haya un «Virtua Fighter» o un «Ridge Racer», pero ya hablaremos cuando llegue el M2.

¿Quiénes consideras que son los mayores rivales de 3DO?

Nosotros ni despreciamos ni tememos a nadie. 3DO es una máquina tan capaz como cualquiera, con la ventaja de que puede ser ampliada y mejorada con el tiempo. Y en ese aspecto, de momento, somos los únicos.

Nuevos juegos para el brillante futuro de 3DO

«Battlesport» — Desde el interior de un vehículo futurista, deberemos reducir a cenizas a los rivales.

«Bladeforce» — Un shoot'em up subjetivo que nos bliga a deshacer un complot mafioso futurista.

«Captain Quazar» — En clave de humor, este arcade isométrico ofrecerá calidad gráfica y acción a raudales

«D» — Una gran aventura interactiva de terror, adornada con gráficos de alta definición.

«Killing Time» — La esencia de Doom llevada a sus máximas consecuencias de acción y calidad gráfica.

«Phoenix 3» — Plataformas y acción para un arcade de corte tradicional con buenos efectos visuales.

«StarFighter» — Entre el simulador y el arcade, este juego ofrecerá el difícil reto de ser pilotos de élite.

«The Deadalus Encounter» — Esta aventura gráfica combinará imagen de vídeo y rendered con un adictivo argumento.

25

Entrevista con Goldstar | Goldstar (la actual LG) lanzó la máquina en España a finales del 95, así, de sopetón, sin avisar. Con la máquina ya en la calle, me pasé por sus oficinas para entrevistar a Antonio Rico. No fue para nada realista en sus previsiones, probablemente porque no sabía de qué hablaba exactamente.

Esta bella imagen pertenece al juego 3D adventures para 3DO. Una buena muestra de su capacidad.

se comprometieron con el proyecto. La unión de firmas como **Panasonic, Matshusita, Time Warner, AT & T, Sanyo o Electronic Arts** son toda una garantía

Una apuesta muy seria que se ve potenciada por el participación de múltiples y poderosas compañías.

3DO

Esta es un buen ejemplo de las diferentes funciones con las que cuenta el nuevo sistema.

Sin duda, una de las circunstancias que permite confiar en las posibilidades reales del tan traído y llevado 3DO es que, hasta el momento, **sus responsables han ido cumpliendo rigurosamente con los objetivos planteados**: el formato se puso a la venta en USA en la fecha prevista (algo raro en el mundo de los videojuegos), concretamente **el 1 de octubre del pasado año;** el poco tiempo estaban disponibles para el usuario un considerable número de juegos, que actualmente **rondan los 35**, y que para este año se espera que sean más de 100; más de 500 "third parties" (o compañías de software independientes) mantienen acuerdos para elaborar juegos para este formato; y por último, el precio de la máquina se ha visto reducido en poco tiempo, pasando de los 700 $ iniciales, **a los 499 $** (unas 70.000 pts) que es el precio actual. Todo esto da una idea de la seriedad con que se está tratando el lanzamiento de este nuevo formato.

Y es que una de las claves que auguran un buen futuro al 3DO es que **posee el respaldo de compañías con un gran renombre en los campos del entretenimiento y la electrónica de consumo** que desde el primer momento de éxito para cualquier producto.

Aun así, **el 3DO es todavía un sistema por explotar.** Aún no ha aparecido ningún juego que muestre las verdaderas posibilidades de su hardware, y se le critica el excesivo tiempo de acceso para leer la información en Compact Disc. En todo caso, es demasiado pronto para realizar valoraciones en este sentido, pues, por ejemplo, cuando apareció la consola Mega Drive tuvo que pasar un tiempo más que prudencial hasta que juegos como «Sonic» o «Land of Illusion»nos hicieran empezar a descubrir las posibilidades de los 16 bits.

Sin duda lo mejor está aún por venir, y en pocos meses estarán disponibles juegos como **«FIFA Soccer» de Electronic Arts** o el propio **«Street Fighter II» de Capcom** que ofrecerán una medida más fiable del 3DO. De momento, los mejores juegos realizados para este sistema son el simulador **«Crash & Burn» y «Total Eclipse»**, ambos de la compañía **Crystal Dynamics**.

En cuanto a las ventas del 3DO, se están cubriendo las expectativas, ya que se han vendido **más de 120.000 unidades** sólo en USA y Japón. Además, está previsto que se realice **una versión PAL** de este sistema, y se ha creado una **tarjeta llamada "PC Card"** para hacer compatibles los juegos de 3DO con los PC, con CD-ROM e incluso Macintosh.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricantes:** Varios.
- **Formato:** CD (300K/segundos).
- **CPU:** RISC ARM 60 de 32bit con velocidad de lectura de 12.5MHz.
- **Gráficos:** Doble sistema de animación de 32bit, con capacidad para scalado, rotaciones, contornos y compartimentos animados de texturas en el mapeado.
- **Colores:** Paleta con 16,7 millones de colores.
- **Memoria:** 3Mb.
- **Definición:** 640x480 interpolarizados.
- **Sonido:** DSP de 16bit; PCM stereo a 44.1KHz.
- **FMV:** Opción para MPEG1.

Esta versión del 3DO es la realizada por la compañía Panasonic. Está prevista la salida en breve de otras dos máquinas que utilizarán este sistema y que llevarán las marcas de Sanyo y AT & T. Trip Hawkins es uno de los artífices de este proyecto y principal responsable de que este nuevo sistema multimedia posea todas estas características que nos permitirán disfrutar de los vídeo juegos más innovadores.

Crash'n Burn fue el primer juego que apareció para este formato. UN gran simulador de coches.

El respaldo de importantes compañías líderes en el sector augura un buen futuro para el nuevo 3DO

Total Eclipse es uno de los primeros juegos en aparecer para el 3DO. Cristal Dynamics es una de las compañías más comprometidas con el nuevo proyecto.

Entrevistamos a Antonio Rico, Director Comercial de Goldstar España

«La Gran ventaja de 3DO con respecto a sus rivales es que nunca quedará desfasada.»

HC. Vender consolas no es lo mismo que vender lavadoras. ¿Cómo estáis enfocando vuestra estrategia en este sentido?

AR. *Para nosotros, las consolas eran un producto marginal. Las ventas de Goldstar se centran en los electrodomésticos: TV, vídeos, lavadoras, etc... pero desde nuestra sede central en Seúl se empeñaron en que lanzáramos la consola en España. Así que empezamos a trabajar, tarde, evidentemente, y no con la efectividad que todos hubiéramos deseado. Pero ahora hemos cambiado nuestra filosofía y vamos a centrarnos en este producto con mucha más fuerza. El año que viene se dedicarán grandes inversiones a esta consola, e incluso crearemos un departamento para que se ocupe exclusivamente de este asunto.*

¿Y en cuanto al software?

También tenemos previsto entrar de lleno en ese terreno. No sólo en la distribución de juego, sino que hemos creado una división dentro de Goldstar que se dedicará a programar juegos para 3DO.

En estos momentos todo el mundo se pregunta qué ocurre con el M2 de 3DO. ¿Qué puedes decirnos acerca de él?

Que va a ser lanzado posiblemente en abril, coincidiendo con su lanzamiento en USA, y que supondrá una enorme mejora en las posibilidades de la máquina. No es por nada, pero va a ser difícil que alguien pueda competir con nosotros.

¿Qué precios estáis barajando en estos momentos?

Las consolas de la nueva generación son productos caros, y nuestro 3DO no es una excepción. Sin embargo, tenemos previsto realizar una agresiva campaña en la que habrá un reajuste total de prestaciones y precios, para ofrecer una nueva gama de productos. Nuestra idea es reducir las prestaciones de la máquina, de modo que se convierta en una consola de videojuegos y no en un soporte multimedia, y así poder lanzarla al mercado a un precio muy asequible. Por otro lado, mantendremos la máquina actual, de modo que aquéllos que quieran hacerse con un soporte multimedia a un precio más alto, podrán hacerlo. En cuanto al M2, trataremos de que no suba excesivamente su precio, aunque hay que tener en cuenta sus prestaciones, ya que por ejemplo lleva incorporado el descompresor de vídeo digital, y sus posibilidades técnicas son impresionantes. Y eso, evidentemente, tiene un precio.

¿Todo esto cómo se traduce de cara al consumidor?

Pues que tendrá diversas opciones de compra, que pueden ajustarse a sus posibilidades. Pero sobre todo, que si adquiere un 3DO ahora tendrá una máquina para toda la vida, pues está diseñada para soportar todo tipo de mejoras tecnológicas, como es el caso ahora del M2, y de las posteriores mejoras que se produzcan en los próximos años. 3DO nunca quedará desfasada, y ésa es su gran ventaja con respecto a las otras consolas. Además, no hay que olvidar la importancia que tendrá el vídeo digital en un futuro no muy lejano.

¿Cómo encaja Goldstar las críticas que acusan a 3DO de no poseer un catálogo de software con juegos rompedores, como SegaSaturn o PlayStation?

Hay que tener en cuenta que 3DO lleva más de dos años en el mercado, y que cuando salió, «FIFA Soccer» también fue un juego rompedor. Ahora mismo 3DO es el soporte de nueva generación que tiene el mayor número de juegos disponible, y cuenta con títulos muy buenos. Es posible que no haya un «Virtua Fighter» o un «Ridge Racer», pero ya hablaremos cuando llegue el M2.

¿Quiénes consideras que son los mayores rivales de 3DO?

Nosotros ni despreciamos ni tememos a nadie. 3DO es una máquina tan capaz como cualquiera, con la ventaja de que puede ser ampliada y mejorada con el tiempo. Y en ese aspecto, de momento, somos los únicos.

Los primeros juegos que llegaron a España | Meses antes de que la consola se pudiera comprar de manera oficial en España, Dro Soft lanzó una tanda de juegos de Electronic Arts. No recuerdo ninguna otra ocasión en la que el software se adelantara al hardware por casi medio año… Eso sí, los juegos molaban mucho: FIFA International Soccer, The Need for Speed, Road Rash, Super Wing Commander y Shockwave. Por desgracia, muchos de otras compañías nunca llegaron aquí, salvo en las tiendas de importación.

pesetas más. ¿A alguien le ser la más rompedora del El modelo de negocio idea-extraña que este lanzamien- mercado y con más futuro, do por 3DO Company no to pasara sin pena ni gloria? se quedó en nada. Y no solo fue ni de lejos el adecuado.

Antonio Rico echaba las en nuestro país, ya que dejó La idea era buena: crear un

campanas al vuelo: prome- estándar para que cualquie-

tía traer todo el software ra pudiera fabricarlas, algo

disponible (en ese momento así como un PC o un repro-

solo se vendían los juegos ductor de vídeo. Lo malo es

de EA), una agresiva política que el PC ya existía y cual-

de precios en los próximos quiera podía editar y fabricar

meses, lanzar M2… incluso su propia cinta de vídeo, sin

dijo que “la gran ventaja de pasar por una “Company”…

3DO es que nunca quedaría **VR Stalker (1994)** Y por cierto, nunca

llegué desfasada". Durante algu- a tener una 3DO en propie-

nos meses (tampoco mu- de fabricarse en 1996. ¿Y dad. Quise esperar a pillar chos) en Hobby Consolas cuándo dejó de venderse en una "oficial" y cuando la ofi-se analizaron algunos jue- España?, pues no sé qué cial quiso llegar creo que ya gos (pocos) de 3DO y todos deciros, aunque la pregunta no me quedaban ahorros. eran de Electronic Arts. La sería, ¿cuántas consolas lle- Seguramente a muchos os

consola, esa que prometía gó a vender Goldstar aquí? pasara lo mismo, ¿no? P

Sea of Cortez

More responsive, more colorful, and up to 50 times more powerful than ordinary systems. It's 3DO technology and Panasonic makes the only system that has it.

A 3DO EXPERIENCE

Put on your oxygen tank; this is no video fish bowl.

You're diving in the Sea of Cortez, where manta rays, barracudas and puffer fish swim gracefully around you. What's a puffer fish, you say? Just click it on your screen and you'll find out.

As the puffer fish swims before you, a narrator describes it. What you're seeing is actual filmed footage. What you're hearing is full, digital CD sound. It's a lot like educational television, only much more fun. Because you're in control. Go where you want to go; learn what you want to learn. This is one biology lesson you won't be sleeping through. This is R•E•A•L.

Oceans Below,™ from the Software Toolworks and Amazing Media, uses actual filmed scenes.

Introducing the Panasonic R•E•A•L 3DO™ Interactive Multiplayer,™ the most highly evolved integration of audio, video and interactive technology available. It plays audio and photo CDs, and soon, with an optional adapter, full-length movies. And it will introduce you to a stunning new generation of interactive education, information and entertainment software, from games, sports and flight simulators to travelogues, music and children's programs.

What makes R•E•A•L so real? Up to 50 times more power than ordinary PCs and video game systems. Up to 16 million displayable colors for photorealistic picture quality. Right and left outputs for stereo hookup. And a custom multimedia architecture that makes R•E•A•L so responsive it practically redefines interactivity.

Entertainment, music and more interaction than ever—the Panasonic R•E•A•L 3DO Interactive Multiplayer brings you the future in one amazing unit. But be warned: sooner or later you'll have to come up for air.

To speak directly to the dealer nearest you, call **1-800-REAL-3DO.**

3DO

R•E•A•L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Panasonic®
just slightly ahead of our time.®

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Ni puntuando bajo

acertamos la nota

Los juegos de baloncesto han sido siempre un buen nido de diversión, sobre todo cuando te enfrentas a un colega. Y este Hyperdunk,

E **de Konami, tenía muy buena pinta.** n el año 1994 los querer replicar aquella fór-juegos de balonces- mula de los NBA Jam sin

to habían mutado. De que se notara. Pero se notó,

aquellos colosales One on y mucho, porque el juego se One o Lakers vs Celtics, queda en un territorio que no

por I.M. Predator habíamos pasado, por obra y le deja cerca de ninguno de

gracia de Midway, a los NBA los dos extremos: el simu-

Jam y similares. Konami, en lador fiel y real o la parodia

la cúspide en aquellos tiem- centrada solo en divertir. pos, decidió que quería su Algo así fue lo que debimos

propio juego-espectáculo y querer decir tanto Pepo (The se atrevió con Hyperdunk Scope) como yo en nuestras

(Double Dribble en otros valoraciones, que dejaron lares) en consolas.
una puntuación de 72. Lo

Tengo que decir que, revisi- que traducido a una nota de

tando el juego en estos días, examen de EGB era algo así

SUMARIO

es evidente que nos queda- como un notable. Y era obvio

mos largos con la nota. En que Hyperdunk no se acer-realidad Konami se merecía caba siquiera al bien. Como

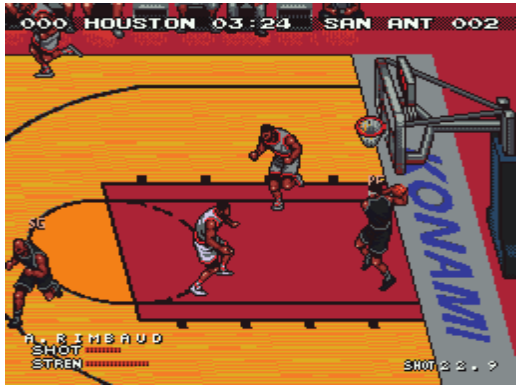
AJUSTE DE CUENTAS

MEGA DRIVE un fuerte tirón de orejas al mucho, un aprobado raspa-

do como los estudiantes que ble de Némesis?, ¿el último puntuación final ahí lucien-lo dejan todo para el final. número de MOBBY CON-do en la página? Es obvio

Es cierto que el juego tenía SOLAS ya está en el kiosco? que faltó algo de comunica-

sus virtudes. Por ejemplo, Todas esas desagradables ción, o simplemente eran los que era posible jugar contra sensaciones cotidianas se usos de aquella época en la otros tres colegas a la vez concentran en una sola par- que un 70 era ya una nota



en la misma consola, con un tida de Hyperdunk". Y digo terrible. Da igual, ahora por multitap, y que guardaba al- yo, ¿si tan malo nos parecía, fin puedo actualizarla como gunos momentos interesan- por qué dejamos ese 72 de merece... p tes con ciertos movimientos,

regates, mates... pero daba

la apariencia de estar en las 48 72

raspas. Como un regalo mal

empaquetado al que le falta-

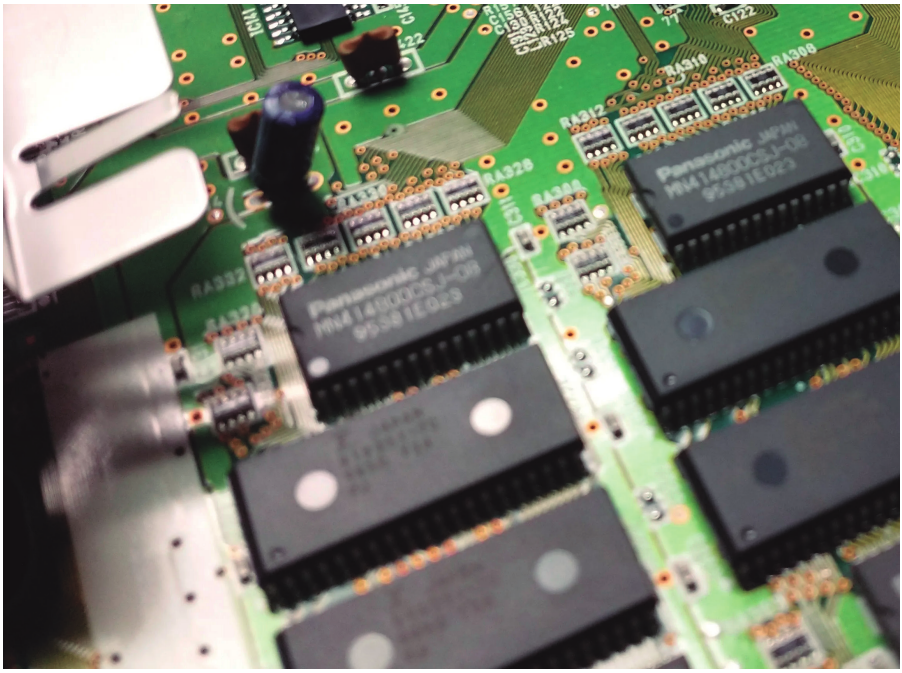
luciera más atractivo. NUEVA NOTA NUEVA NOTA Tal vez una muestra de ban lazos y moños para que

esa desidia que despertó VIEJA NOTA VIEJA NOTA en nosotros fue el comenta-

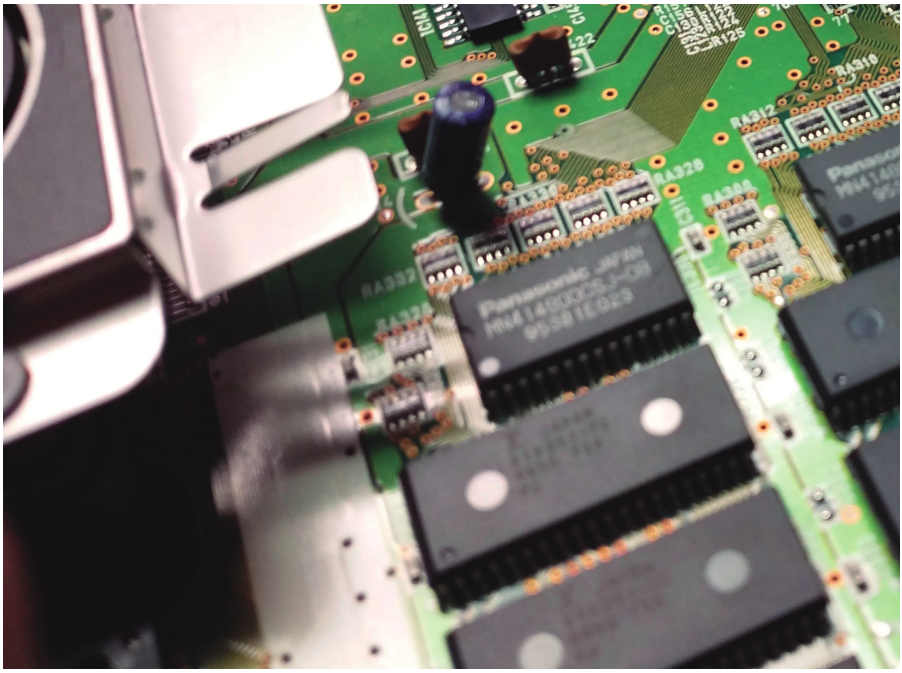
así: “¿Tenéis que leer otra Análisis original del juego publicado en el número 12 de la revista Mega Sega (abril de 1994). rio de Pepo, que comienza

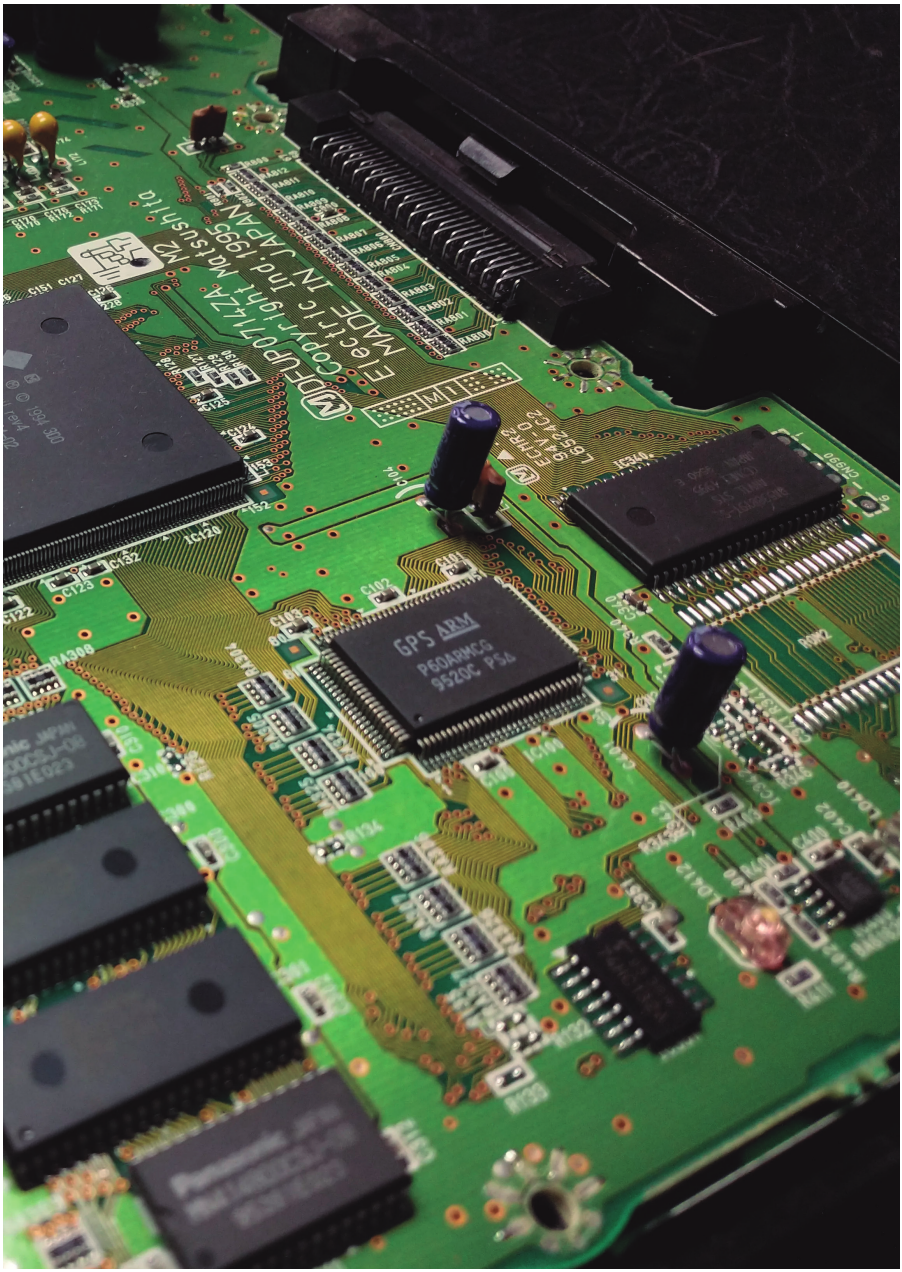
vez un comentario lamenta-

>


Panasonic JAPAN
MN414900CSJ-08
95581E023

16


Panasonic JAPAN
MN414900CSJ-08
95581E023



Trip Hawkins,

3DO y el

estándar que

pudo reinar

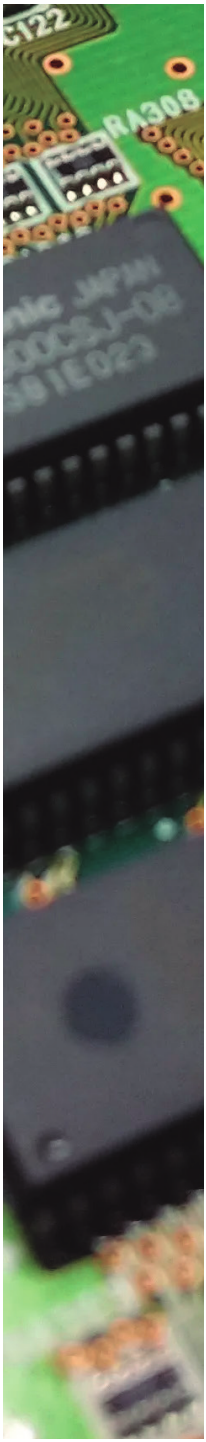
Dicen que la historia siempre la escriben los vencedores y en el mundo de los videojue-gos no es diferente. Aunque en esta ocasión, se impone valorar lo que significó 3DO.

por José Luis Sanz

Hoy nos vamos a de-vento de Trip Hawkins del tener en un sistema resto de compañías que tra-que apenas superó dicionalmente habían lanza-un par de años de vida, que do una nueva máquina. Lo se adelantó un año a Sony que, al mismo tiempo, pudo y SEGA y varios a Ninten-ser su mayor error. do y, lo más importante de todo, que intentó crear un estándar que sirviera a toda la industria para unificar el mercado alrededor de un concepto: 3DO. Pocas veces un producto único ha tenido detrás de su crea- ción un nombre tan claro, y visto que en todo el fue el que en los comien- párra- zos le puso cara y ojos a palabra fo anterior no he utilizado la consola en ningún todo el tinglado, en un in- momento. ¿Y eso? Pues tento por darle un poco de todo tiene una explicación cordura a un mercado que y esa es, precisamente, la en aquellos años si adole- idea que diferencia al in- cía de algo era de una

Trip Hawkins, ¿quién es ese hombre?

>>


C122
RA308
JAPAN

Trip Hawkins ya tenía una dilatada trayectoria en grandes empresas cuando afrontó el proyecto 3DO. Electronic Arts o Apple asomaban ya por su currículum con hitos y logros importantes.

segmentación y una frac- bién esta?). Así que, por

¿3DO era la solución?

tura total. Aunque SEGA y decirlo de alguna manera,

Nintendo mandaban, cada cuando en 1991 se marchó En el otoño de 1991, Silicon

una tenía dos o tres conso- de EA para crear 3DO Valley asistía a un movi-

las en su portfolio, sin hablar tenía sobrada experiencia miento sísmico que prome-

de los ordenadores domésti- en los dos campos, tanto tía cambiar la estructura del

cos, así que para satisfacer en el hardware como en el entretenimiento doméstico

ese panorama los estudios software. De modo que de- para siempre.

Trip Haw-

debían portar y adaptar sus cidió intentar crear por su kins, el carismático y por

juegos a cinco, seis, o más cuenta el estándar definitivo. momentos mesiánico funda-

sistemas al mismo tiempo. Y lo que parecía tener claro dor de Electronic Arts, aban-

> Trip Hawkins tenía ya en es que el viejo sueño de un donaba su puesto de CEO

ese momento, a principios MSX para consolas podía en la empresa que él mismo

de los 90, un currículum de tener sentido, toda vez que había convertido en un titán

envidiar. Al comienzo de los esa fragmentación era un para fundar San Mateo Soft-

80 trabajaba como director mal que podía ser atajado. ware Group, que más tarde

de estrategia y marketing conoceríamos como The

en una compañía llamada 3DO Company. Hawkins no

Apple (¿la conocéis?), que buscaba simplemente lanzar

abandonó en 1982 para una consola; buscaba crear

fundar un 28 de mayo Elec- el “Cáliz Sagrado” de la elec-

tronic Arts (¿os suena tam- trónica: un estándar univer-

Inicio 3DO Panasonic

sal de hardware que unifi- por cada disco vendido, un procesar datos a una veloci-cara la caótica industria del modelo que pretendía de- dad inaudita para 1993. ocio electrónico. mocratizar el desarrollo y no La unidad central era un

La visión de Hawkins era poner muchas barreras a la procesador ARM60 de 32

tan ambiciosa como, a pos- creatividad y la iniciativa. bits basado en arquitectu-teriori, utópica. Observaba ra RISC, corriendo a una

el mercado de principios de Arquitectura e frecuencia de reloj de 12,5

los 90 y veía un escenario ingeniería del mañana MHz. Aunque hoy parez-

de fragmentación absoluta. ca una cifra ridícula, era un

Como os decíamos antes, Pero para que ese “nuevo” salto cuántico frente a los Nintendo y SEGA obligaban modelo de licencia funcio- procesadores de 16 bits de

a los desarrolladores a pasar nara, el hardware de 3DO la época. Pero el verdade-por el aro de sus licencias, a tenía que estar a años luz ro

secreto de 3DO residía comprar sus cartuchos y a de lo que Nintendo y SEGA en sus coprocesadores de adaptarse a arquitecturas ofrecían en ese instante. vídeo personalizados, co-cerradas que morían cada Pensando en esa meta, el nocidos como CLP (Custom cinco años. 3DO nació con diseño técnico fue encomen- Logic Processors). Estos

la premisa de ser el "VHS dado a dos leyendas de la dos chips eran capaces de de los videojuegos". La com- informática: Dave Needle y realizar operaciones de ani-pañía no fabricaría las má- R.J. Mical (tenéis una inte- mación, escalado de sprites quinas; diseñaría las espe- resante entrevista con este y, lo más importante, mapeo cificaciones y licenciaría la último en nuestro número 7), de texturas en tiempo real. tecnología a gigantes como los arquitectos que habían De esta manera, la máquina Panasonic, Sanyo y Gold- dado vida tanto al Commo- podía mover hasta 20.000 star (luego LG). El negocio dore Amiga como a la mila- polígonos por segundo,

no estaba en vender plásti- grosa Atari Lynx. Y lo que una cifra que dejaba a Super co, sino en el cobro de un ro- crearon fue una "estación de Nintendo y a Mega Drive en yalty de apenas tres dólares trabajo multimedia" capaz de la prehistoria tecnológica. >>

¿Qué 3DO FZ-1 tienes tú?

La máquina de Panasonic es la que identificamos todos con el estándar 3DO y tuvo cambios en su fabri-cación y componentes... estéticos. El modelo "matte three-piece"

(izq.) solo apareció a finales de 1993 y se mantuvo como unidad principal hasta bien entrado 1994. Tuvo dos variantes: una con módulos de RAM verticales y extraíbles y chips de la marca AT&T; y otra con módulos planos normales y chips de 3DO. La cubierta brillante (der.) se introdujo en el mercado en 1994, cuando Panasonic la lanzó en Japón y algunas regiones PAL. Lo único que cambió en estas máquinas de lanzamiento fue la cubierta brillante y una ligera revisión del hardware, lo que abarató un poco su fabricación al contar con un chasis de solo dos piezas.

19

El modelo ‘slim’ de Panasonic 3DO

El modelo FZ-10 fue la versión ‘slim’ cuando no existía toda-vía ese concepto ‘slim’ que se estrenó con PS2: era más eco-nómica pero mantuvo el nombre Panasonic REAL hasta su liquidación. Estas unidades también se comercializaron en Ja-pón bajo el nombre de Panasonic REAL II y es técnicamente idéntica a una FZ-1: mismo hardware, misma potencia y misma compatibilidad con todo el catálogo de juegos. Las diferencias, pocas, están en el diseño y el enfoque comercial. La FZ-1 era más grande, pesada, robusta y con bandeja de CD motorizada. La FZ-10 era más compacta, ligera y barata, con tapa superior manual para el disco. Es decir: misma experiencia y adaptada a un momento en el que el precio era un detalle fundamental.

En el apartado del sonido tante que nos hizo pagar a multimedia,

como lo veía el

no se quedaba atrás. 3DO todos: un precio que aca- propio Hawkins. Y todo eso

integraba un DSP (Digital baría siendo el ancla que mientras una SEGA Gene-Signal Processor) de 16 bits no permitió despegar a la sis costaba 149 dólares. con una frecuencia de mues- máquina. Al no fabricar su Así que es normal que 3DO treo de 44.1 kHz en estéreo, propio hardware, 3DO no se posicionase como un lo que permitía una fidelidad podía aplicar el modelo de objeto de lujo para la élite de audio idéntica a la de un "subsidio" (vender la consola tecnológica (y no entramos

CD de música. Además, barata para ganar dinero con en las 100.000 o 150.000 contaba con 2 MB de RAM los juegos). Los fabricantes ptas. que llegó a costar de principal y 1 MB de VRAM, que se embarcaron en la importación en España). una configuración que per- aventura, como Panasonic Esta barrera de entrada mitía gestionar entornos 3D (Matsushita), necesitaban limitó la base de usuarios de complejos y texturas deta- obtener beneficios con la forma dramática, lo que a su lladas que la competencia venta de cada aparato. Esto vez generó dudas entre los no vería hasta la llegada de dio como resultado un precio desarrolladores para dar el

PlayStation a finales del 94. de lanzamiento de 699 dóla- paso de apoyarla con todo o

res en Estados Unidos. no: ¿valía la pena invertir mi-

El dilema del precio:

Si lo ajustamos a la infla- llones en un juego para una

el lujo como barrera

ción actual, hablaríamos de plataforma que solo tenían

pagar cerca de 1.150 euros unos miles de usuarios?

Sin embargo, toda esta po- (de 2026) por una consola tencia tuvo un peaje impor- de videojuegos. O un centro

El caos del software:

3DO de Sanyo

libertad sin control

Hawkins creía que los bajos

royalties por juego (los fa-

mosos 3 dólares) atraerían a

los mejores talentos y desa-

rrolladores. Y en parte tuvo

razón. Electronic Arts volcó

sus mejores esfuerzos y es-

3DO Sanyo TRY! es un modelo que sigue la línea de vídeo VHS de tudios como Crystal Dyna-

Goldstar pero con un mando que es un clon del de Panasonic para su mics, e incluso Microprose

REAL FZ-1. Llegó a venderse pero, como el resto del estándar, pasó con más pena que gloria por los territorios asiáticos donde se lanzó.

se subieron al carro. Pero el que la libertad de publica-sistema tenía una fisura crí- ción se fue haciendo cada

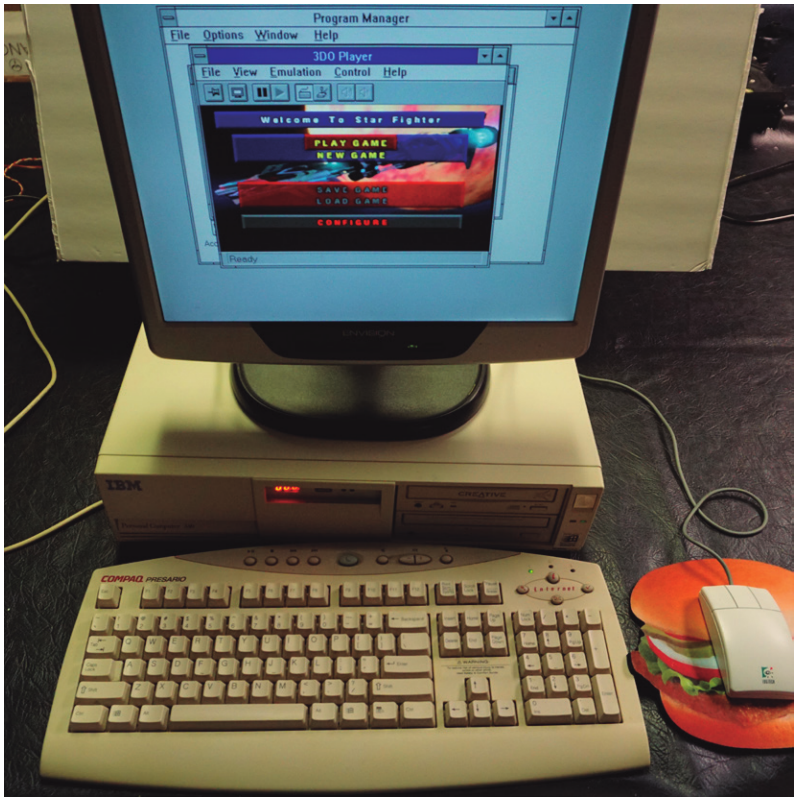
calidad centralizado. control tenían los responsa-**Inicio 3DO PC** A diferencia de Nintendo, tica: la falta de un control de vez más evidente, menos

bles de 3DO de lo que salía

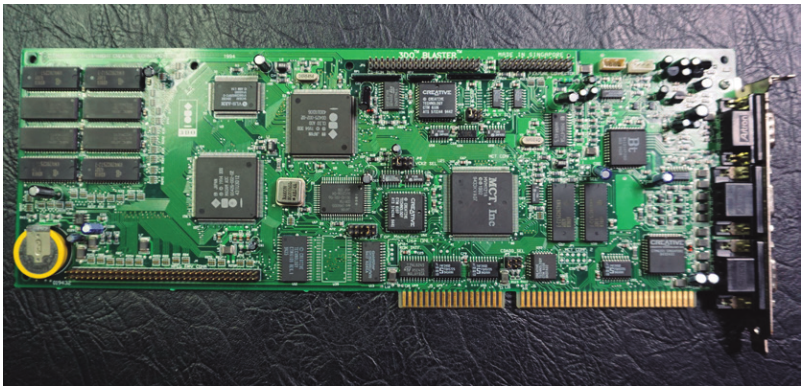
que obligaba a cada juego brería donde era difícil separa sus máquinas. a pasar por su famoso Seal parar el grano de la paja. of Quality, 3DO dejaba que Juegos como Way of the La guerra de los 32 cualquier desarrollador con Warrior intentaban imitar a bits y el factor Sony un "developer kit" publicara Mortal Kombat de Midway lo que quisiera. Así, el ca- con resultados cuestiona- El golpe de gracia para el tálogo se inundó de softwa- bles, mientras que otros tí- modelo de 3DO no vino de re mediocre, conversiones tulos eran meras galerías SEGA ni de Nintendo, sino apresuradas de juegos de de imágenes interactivas en de un nuevo competidor: PC y "experiencias multime- movimiento con una nave Sony. Cuando la PlaySta-dia" que no eran más que en pantalla que disparaba tion fue presentada, no solo vídeos pixelados con muy como si fuera un Galaxian. era técnicamente superior en

poca interacción. El consu- Es obvio que algunos el manejo de polígonos 3D midor, tras haber gastado juegos sí brillaron, y no le (gracias a un hardware más una fortuna en el aparato, faltan buenos nombres, pero moderno y enfocado exclusi-se encontraba con una li- por lo general, y a medida vamente al gaming), sino >>

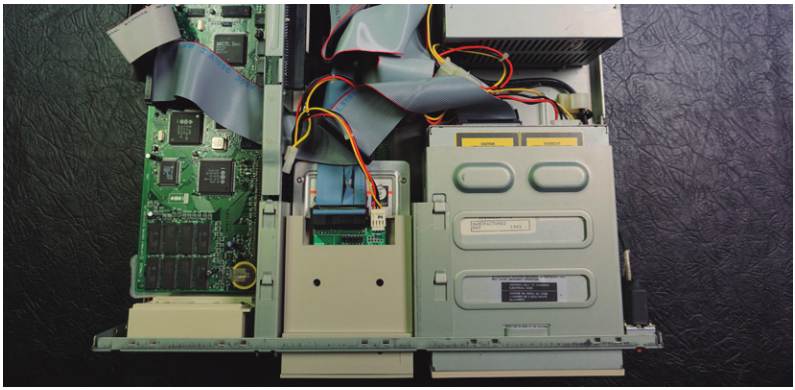
Creative y su 3DO para PC

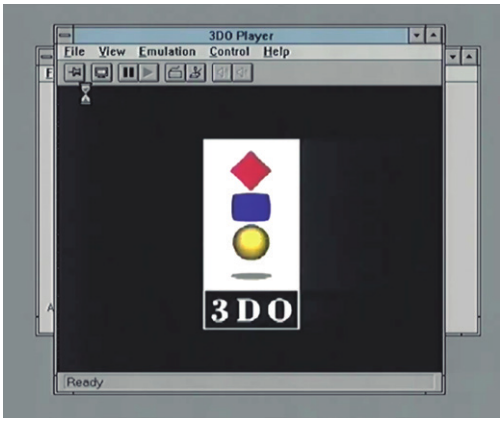


CREATIVE 3DO Blaster fue, casi con total seguridad, el modelo más loco de todos los que se lanzaron ligados al estándar de Trip Hawkins. Se trataba de una tarjeta para PC (como si fuera una gráfica o una AdLib o una SoundBlaster en sus tiempos) que integraba el hardware 3DO con una capturadora VGA. Este dispositivo, junto con el software que incluía, permitía al ordenador, gracias a la salida de vídeo de la tarjeta, ver la imagen en una ventana de Windows. Al comprar este modelo nos regalaban los juegos Shockwave y Gridders, además del Sampler disc #2. El gamepad era de Logitech, con el logotipo de Creative en la parte frontal. Y para hacer funcionar los discos de 3DO era necesario usarlo con lectores 2x CD-ROM CR-56X (CR-563-B en la imagen superior) o algunos otros que se demostraron más tarde como compatibles.


3DO™ BLASTER
CREATIVE
MCT, Inc

21




3DO Player
File View Emulation Control Help
3DO
Ready

3DO ROBO

Seguramente sea el modelo de 3DO más extraño y desconocido. Estas unidades se comercializaron en Japón para su uso en hoteles. Dentro se encontraba una FZ-1 de Panasonic con un módulo VCD modificado con un cambiador de hasta cinco discos. La historia de estas unidades es un poco truculenta: algunos afirman que se encontraban en hoteles con discos llenos de pornografía, mientras que otras fuentes lo desmentían asegurando que eran unidades de hotel comunes. El caso es que para jugar, debieron utilizarse más bien poco.

que los japoneses, al ser fa- socios para lanzar versio- PowerPC 602 de 66 MHz y bricantes y editores, podían nes más económicas, pero prometía una potencia que permitirse vender la consola el daño ya estaba hecho. (según afirmaban) duplicaba a pérdidas por 299 dólares. La percepción del público a PlayStation y superaría a

La diferencia de 400 dóla- era que 3DO era un sistema la futura Nintendo 64. Las

res entre una PlayStation y caro y prematuramente an- demos técnicas que se pu-

una REAL 3DO Panasonic ticuado por orientarse a un dieron ver entonces de ese FZ-1 era insalvable. Los de público “multimedia”. M2 mostraban coches con

Trip Hawkins intentaron por reflejos en tiempo real y en-

todos los medios recomen- M2: el mito de los 64 tornos orgánicos detallados, dar a sus “partners” reducir bits y el destino final y es cierto que dejaron a la

precios, buscaron nuevos prensa con la boca abierta

En un último intento deses- en el E3 de 1995. perado por recuperar la ini- Sin embargo, la confian-

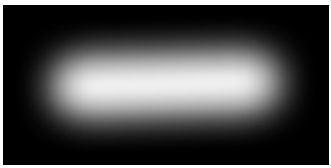
ciativa tecnológica, The 3DO za de los inversores y de la Company anunció el desa- propia industria se había es- rrollo e inminente lanzamien- fumado. En 1996, en un mo- to para finales de 1995 de su vimiento que marcó el fin de M2. Esta nueva arquitectura una era, Trip Hawkins de-estaba basada en un chip cidió abandonar el hardwa-

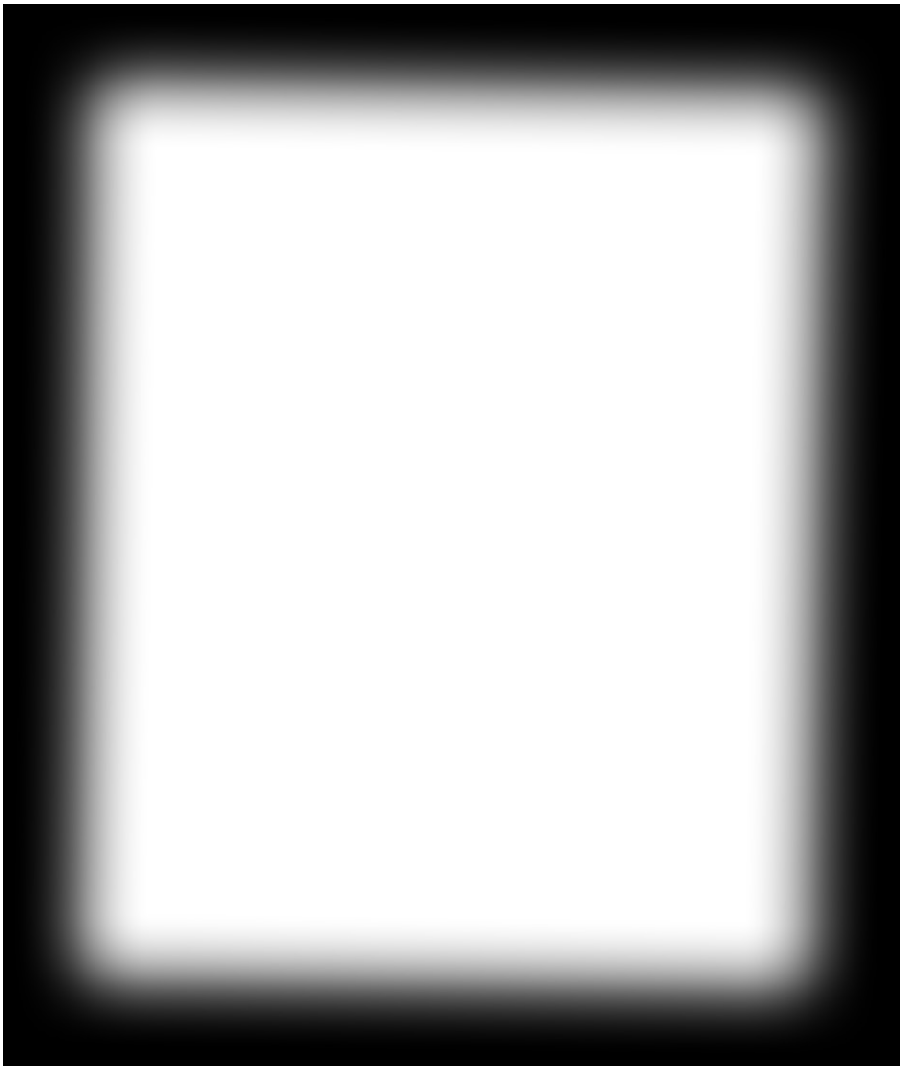
3DO de Goldstar

Goldstar sí que lanzó su consola y fue la única que tuvimos oficialmente en España. Tenía un diseño que bien podría haber pasado por el de un vídeo VHS de los 80, con una bandeja de carga frontal de CD. Era una consola con empaque, buen aspecto, que luego se redujo considerablemente con las siguientes versio-nes. La LG GDO-202P, por ejemplo, y ya bajo la marca LG, se destinó sobre todo a los mercados de Asia y Europa, mientras que la GDO-203P Alive II, también conocida como LG 3DO Alive II, fue una versión muy extraña que se puso a la venta exclusivamente en Corea del Sur en el año 1996.

GoldStar
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
OPEN/CLOSE
GoldStar

POWER
ACCESS
0
1
2
3
4
POWER
ACCESS
0
1
2
3
4





re. Vendió la tecnología M2

a Matsushita por 100 millones de dólares y lo que iba a ser la consola más potente del mundo, la que salvaría a 3DO, acabó convertida en el cerebro de máquinas de vending en hospitales, sis-

temas de navegación para

coches y, curiosamente, má-

quinas de café en Japón.

3DO Interactive Multipla-

yer dejó de producirse ofi-

cialmente en 1996 con unas

dos millones de unidades en

Imagen del stand para tiendas que Panasonic diseñó con el que mostrar su modelo FZ-1 de 3DO. A España no llegaron nunca.
ventas estimadas de apenas

todo el mundo. El sueño del

estándar universal murió, no

por falta de visión sino por la en todo lo mal que hicieron o Samsung y Creative fueron realidad económica y tal vez porque tenían más claro su las que más apretaron para por errores en su puesta en modelo de negocio. hacer funcionar el estándar

marcha e incluso, por qué aunque, visto con perspec-

no, por los socios elegidos. Multimedia y socios tiva, no tenemos muy claro

Lo que es seguro que sí para un desastre si supieron lo que estaban

aprendió Trip Hawkins, si lanzando. Aquella obsesión

es que no lo sabía ya, es 3DO se desarrolló entre los de los años 90 por conseguir que en la guerra de las con- años 1991 y 1993 antes de el centro multimedia definiti-solas, el control total sobre llegar al mercado a fina- vo alrededor de la televisión

la fabricación es más fuerte les de ese año, y aunque nubló la mente de muchas que la utopía libertaria de un muchos le siguen colgando compañías que persiguieron modelo de licencia descen- la etiqueta de plataforma es- aquella idea sin reparar en tralizado. 3DO fue la prime- tadounidense por su crea- gastos. Todos creían a cien-ra en llegar a la nueva ge- dor, en realidad todos los cia cierta que al final

de esa neración, en 1993, pero fue modelos que se lanzaron tu-
apuesta se encontraba el

precisamente su papel de vieron como protagonistas a futuro. Pero
no llegó. pionera lo que la expuso a compañías japonesas y co-
Seguramente no les falta-

los errores que otros, como reanas. Panasonic en primer ba razón,
solo que eso no Sony, supieron evitar. No lugar, pero también Sanyo
ocurrió con aquella genera-sabemos si porque se fijaron o Goldstar
(más tarde LG), ción de máquinas (pode-> >

mos incluir también el CD-i

de Philips o los Amiga CD

32 de Commodore), sino ya películas para adultos. Así MSX, el usuario no recibía metidos en el siglo XXI con que muchos gamers de en- un mensaje único y cohe-

la explosión de la economía tonces que pudieron alojarse rente de una sola fuente y

de las aplicaciones y las sus- en estos hoteles, cuando al- la existencia de tantos ac-cripciones en la que vivimos. quilaban una peli lo estaban tores haciéndose la compe-

> De todas formas, la demos- haciendo sobre un sistema tencia no hacía sino diluir el

tración del enorme error en 3DO reconvertido. Una cu- potencial de la plataforma.

la definición del producto lo riosidad que dice mucho de Panasonic fue de las que tenemos en experimentos lo que pudo ser, pero real- más empujaron, seguida de

que se dieron en aquella mente fue, este innovador Goldstar y Sanyo así como época con el propio estándar estándar. Creative Labs. Las demás, de 3DO. Uno de sus mode- Samsung, Toshiba, AT&T

los, el ROBO, fue instalado ¿Qué hubiera pasado e incluso Atari, no llegaron en decenas de hoteles en de haber triunfado? nunca a tiempo al mercado.

Japón como sistema mul- Lo peor de todo es que el

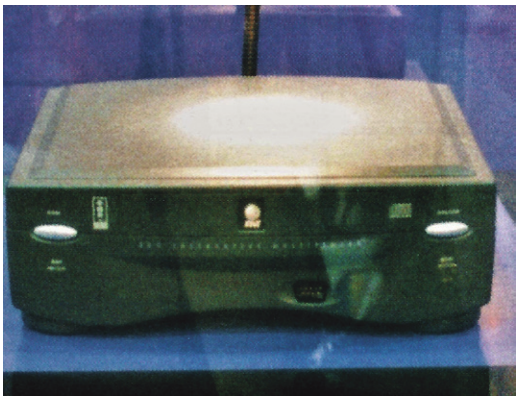
timedia para ver exclusiva- Es complicado jugar a futu- fracaso de 3DO supuso la mente contenidos en vídeo. rólogos pero, en mi humilde muerte del último gran sueño

Hablan las malas lenguas opinión, 3DO no tenía nin- por unificar el mundo de los

que cuando nos referimos a guna posibilidad de haber videojuegos, de acabar con ver películas en las habita- triunfado, precisamente por sus fronteras, sus compa-ciones de aquellos estableci- esa descentralización que tibilidades y los exclusivos mientos, en los 2000, nos es- caracterizó toda su existen- para formar parte de un eco-tamos

refiriendo a consumir cia. Al igual que pasó con sistema único en el que las

Las 3DO que no se lanzaron



Entre el 30 de noviembre y el 2 de diciembre de 1995. AT&T también quiso tener su 3DO y planeó 1994 (cuando PSX llegaba al mercado) se celebró lanzar un modelo (inspirado en el FZ-1 de Panaso-

la feria Cable TV 94. Más de 80 compañías exhibie- nic) más centrado en la parte de servicios, no tanto

ron nuevos productos, como Matsushita, que pre- en los videojuegos. Por último, Toshiba 3DO y US

sentó un prototipo de “sistema de WEST Interactive pensaron hacer

karaoke a la carta” con hardware una 3DO para coches. Supuesta-

3DO. Samsung también se unió a mente su desarrollo se encontraba

la fiesta con un modelo totalmen- en una fase prematura y se creó

te funcional, que contaba de serie un prototipo del hardware, aunque

con un módulo MPEG para VCD. nunca llegó a verse nada. Hasta

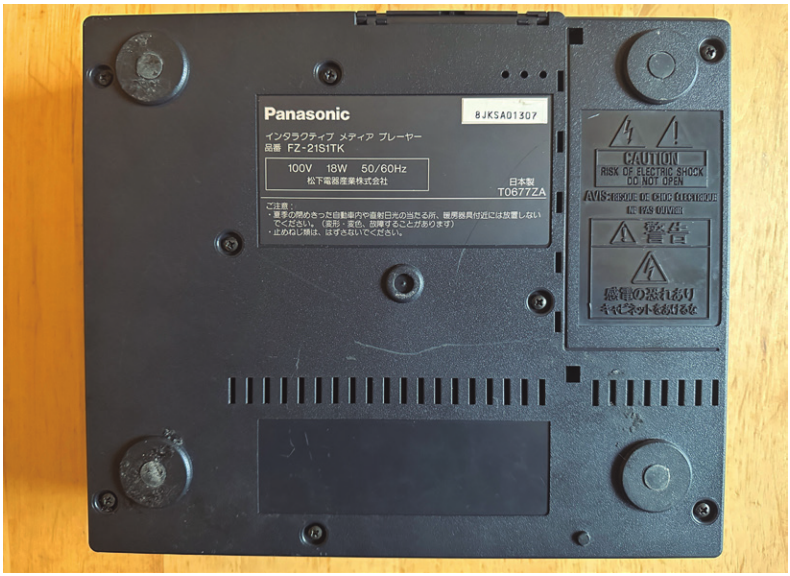
Por desgracia, Samsung lo cance- donde sea que llegaran, en 1995

ló cuando se agotó todo el stock en lo abandonaron definitivamente.

M2, la promesa rota

Cuando 3DO vio la competencia que se le venía encima durante el año 1994, quiso reaccionar para poder luchar contra Saturn pero, sobre todo, PlayStation. La respuesta fue el conocido M2, que se supone iba a transformar con un simple cartucho de expansión la vieja 3DO de 32 bits en un sistema de 64, con gráficos mucho más avanzados que los de la máquina de Sony. Por desgracia, esa contienda nunca llegó a producir-se porque en 1996 el propio Trip Hawkins tiró la toalla. Para

el recuerdo han quedado maquetas de modelos de consolas que iban a llevar ese M2 en su interior, como este FZ-21 de Panasonic.



compañías no tuvieran que Trip Hawkins no se detuvo tecnología necesaria para hacer esfuerzos titánicos por ahí y seguiría vinculado a ponerlos en marcha era to-realizar infinitas versiones los videojuegos. Su legado davía muy cara en aquellos de un mismo lanzamiento. fue enorme porque 3DO fue primeros años de la década

En 2003, The 3DO Com- una adelantada a su tiempo, de los 90. Y

eso acabó con

pany quebró y todas sus con un potencial gigantesco ella. Bueno, también tuvo franquicias acabaron repar- a la que le faltaron muchos su parte de culpa PSX pero tidas entre varias manos. pequeños detalles para eso, a pesar de que no te-La de Might and Magic, por afianzarse: contó con algu- nemos dudas, no hay nadie

ejemplo, acabó en Ubisoft. nos buenos juegos pero la que pueda demostrarlo. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Una aventura que no

llega a ser súper

Uno tiene sus TOC y hay juegos que, por mu-cho que la mayoría los alaben, no le terminan de entrar por los ojos. Y con estos Adventure

Island me pasa justo eso. Hay juegos que consi- veo, se me debió pasar esa

guen una rara unani- animadversión enfermiza con

midad. Eso es lo que el cartucho de Super Ninten-

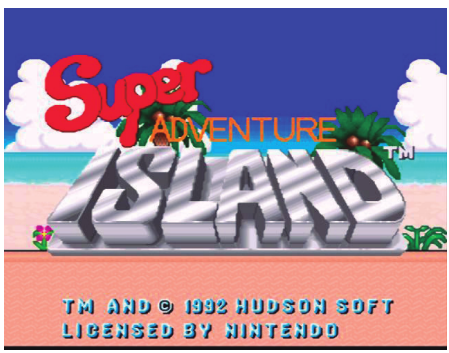
pasa con todos los Adven- do, que nos prometía mejores

por José Luis Sanz

personaje cuya animación todo un compendio de musi- siempre me ha dado cierto ture Island, que tienen a un gráficos, más animaciones y cotes de un tal Yuzo Koshiro.

TOC. Al menos desde que Pero, ¿no creéis que me pasé lo conocí por primera vez en un poco con ese 92? su versión de NES. Esa sen- Hudson Soft es una de

sación de que el tronco del esas compañías que todos protagonista va rígido por la tenemos en la memoria de pantalla mientras mueve las los tiempos de Super Ninten-patitas con pasos cortos ja- do (y anteriores), y el trabajo

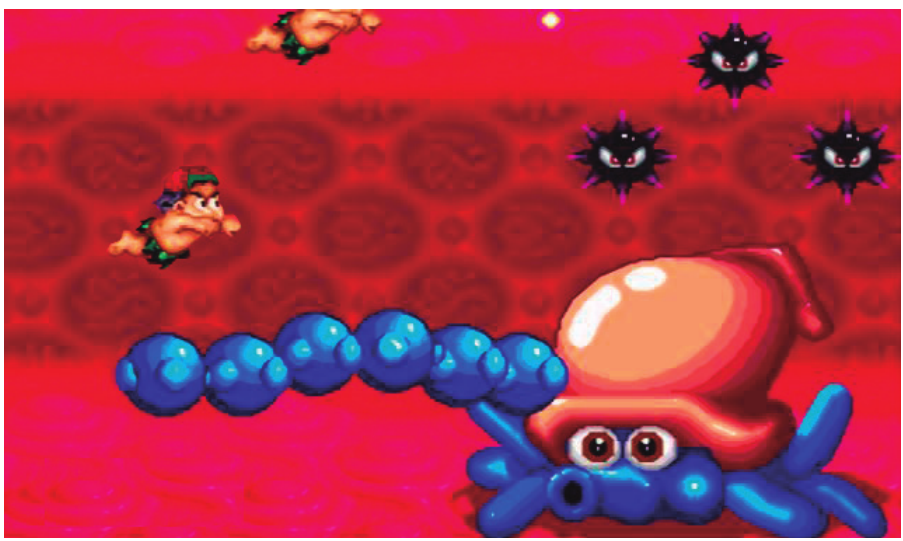


poneses es algo que me ha de llevar su icónica saga a puesto, por sistema, nervioso. los 16 bits no podemos decir

No me digáis por qué, pero que fuera malo. Al revés, al no me gustaba, y es algo que volverlo a probar estos días,

SUMARIO

he venido arrastrando los últi- recuerdo de nuevo que esta-



SUPER NINTENDO mos 35 años. Pero por lo que mos ante un buen juego, que

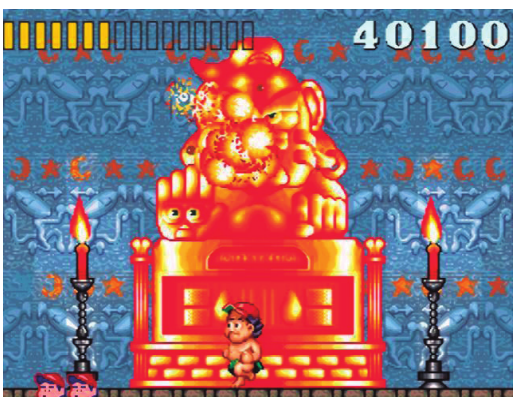
se deja disfrutar, pero que Adventure Island". Me quedo un roble caído y cuente con

resulta muy lineal, ramplón como estoy, sin dar un brinco más vida. ¿Que fue un buen

y poco rompedor. Yo soy de ansiando regresar a los tiem- plataformas? Sí. ¿Qué marcó la opinión de que para recor- pos en que jugué con él. Así a una generación? Pues no. dar un juego siempre tienes que ese destemple general Así que equipado con ese que sentir un “clic” cuando que me entra me indica clara- TOC que me provocan los

lo oyes... y a mí no me pasa mente que no, que no es un Adventure Island procedo cuando alguien, delante de juego que mereciera un 92, a actualizar una nota que no mí, me hace un “Beetlejui- por mucho que el tronco del debería de haber superado ce”: “Super Adventure Island, personaje, en Super Ninten- el notable. Ahora sí, estoy en Super Adventure Island, Super do, no parezca el tocón de paz conmigo y mis TOC. P

VIEJA NOTA 92 70 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA



Análisis original publicado en el número 18 de la revista OK Consolas (enero de 1993).

PASARELA
SUPER NINTENDO • SUPER NINTENO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO
LAS MUSICAS DE YUZO KOSHIRO
TRANSPORTES PUBLICOS
LAS FRUTAS DEL PARAISO
Cinco fases, inundadas de una musica alucinante, conforman una de las aventuras más discolas y divertidas de la era Super Nintendo
SUPER TECNO... LOCO
SUPER-SALTO MORTAL
VALORACION
92
90
87
92
88
97
GRAFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
ADICCION
ORIGINALIDAD
DURACION

PASARELA
SUPER NINTENDO • SUPER NINTENO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO
SUPER ADVENTURE ISLAND
UNA ISLA SUPER DIVERTIDA
Dark Cloak es un malvado personaje que anda por ahí montando en una escoba semi-espacial diesel y que ha decidido convertir en una estatua de piedra a la novia de un proto-héroe llamado Master Higgins...
TODO POR LA NOVIA
VARIAS ARMAS PARA UNA AVENTURA ESPECIAL
SUPER AVENTURAS
PEQUEÑOGRAMOS PORTABLES

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Un plataformas que

olía al 'viejo' Hook

Los plataformas fueron el género "consolero" de principios de los 90 y este Skyblazer fue uno de los que, seguramente, dejaste escapar

E**por debajo de tu radar. ¿Lo recuerdas?** n esta sección intenta- quedado el juego del Capitán

mos buscar pequeñas Garfio que probaron suerte

joyas ocultas, pero sin con un título, seguramen-

resultar muy gafapastas. Es te, más redondo: hablamos

por de rarezas incomprensibles, Japón como Karuraou). José Luis Sanz sino de títulos palomiteros decir, que no vamos a hablar de Skyblazer (conocido en

que sirvan para redescubrir Mismo ADN que Hook (sobre todo) cartuchos que

no tuvieron tanto nombre Y sí, podemos despejar la como merecían. primera incógnita: existe una

Y dentro de la historia de relación directa y muy estre-

Sony Imagesoft, seguro cha con Hook, ya que ambos que todos os acordáis de juegos fueron creados por el un tal Hook en consolas do- mismo equipo de desarrollo,

SUMARIO

mésticas durante 1993, que el estudio japonés Ukiyotei. llegó a recreativas en 1992 Es por eso que ya a simple

de la mano de Irem. El caso vista puede apreciarse

es que apenas doce meses un “ADN técnico” calcado

SUPER NINTENDO después, tan bien les había porque Skyblazer utiliza el

SKYBLAZER

Un poco más allá de Hook

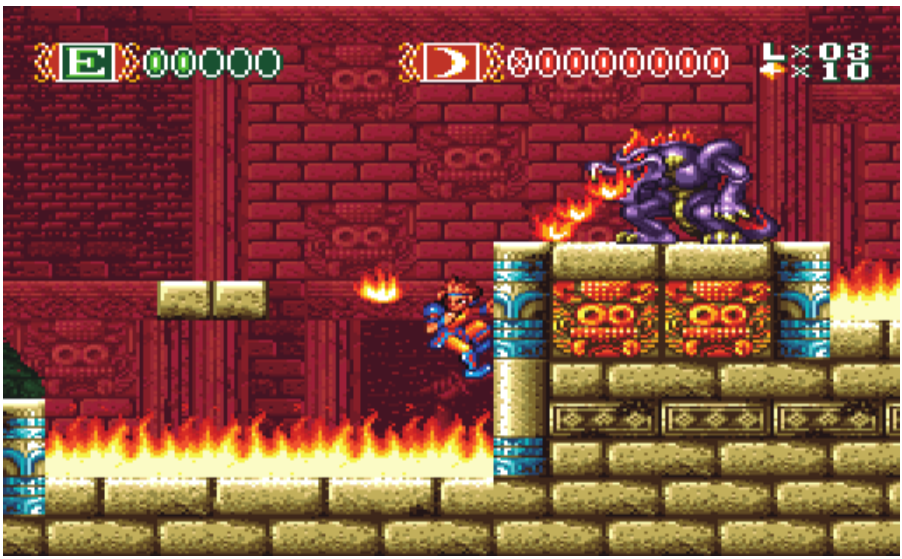
mismo motor y hereda gran parte de las mecánicas que Ukiyotei diseñó originalmente para Hook en SNES.

Tanto es así que podríamos llegar a considerar este Skyblazer como la “secuela espiritual”, o mejor dicho, la versión mejorada de Hook.

Mientras que en aquel la

creatividad del estudio se vio limitada por las exigencias de la licencia de la película, 1 en Skyblazer el equipo tuvo libertad creativa total para mejorar el control, añadir poderes mágicos y diseñar niveles mucho más complejos.

Nuestro héroe puede trepar por los árboles escalando entre las copas. Eso sí, cuidado, hay enemigos escondidos.



En lo jugable hay cambios, ¿muchos?

Si juegas con cualquiera de los dos notarás que la forma en que los personajes saltan, golpean y se mueven es casi

la misma. Incluso el uso del

“modo 7” dentro de los nive-

les de vuelo parecen clona-

similar en ambos cartuchos, No tienes por qué enfrentarte al fuego del enemigo a pecho descubierto. Agárrate a la pared y espera el momento. dos y

con una estructura muy 2

pero eso no ha evitado que

los jugadores hayan percibi-

do Skyblazer como el mo-

mento en el que el estudio se

quitó el corsé de una licencia

para hacer lo que realmente

quería. Lejos de percibir este título como un plagio, o como una copia, al revés, es el que mejor ha envejecido hasta el punto de que, si te decides a comprarlo, va a costarte un poco más que un Hook en Super Nintendo.

esos plataformas que mere- Todos los niveles del juego son accesibles a través de un cen ser descubiertos, ¿pero Aun así, Skyblazer es de 3

puedes imaginar por qué? >> mapa que vamos abriendo a medida que superamos fases.

¿Por qué merece

ser redescubierto?

Uno de los elementos que hace de este Skyblazer un juego diferente es que a los movimientos típicos de un personaje en un juego de plataformas, que básicamente solo saltan y atacan, debemos añadir la posibilidad de agarrarnos a las paredes. Como si de un Strider se tratara, además puede moverse entre las copas de los árboles o combinar todas esas variantes en ataques

El juego tiene una progresión en la dificultad muy ajustada. Aquí las plataformas se mueven y si las perdemos...

distintos contra unos enemigos que, desde primera hora, dan la lata más de lo esperable.

Además, nuestro héroe puede aprender una serie de poderes mágicos que se van añadiendo a medida que acabamos con los jefes finales. Embestidas más potentes, como el Comet Flash, e incluso la posibilidad de llegar a ralentizar o parar el tiempo.

Hay niveles de vuelo en los que podemos recoger diaman- más depurado y afinado, y

tes y otros ítems que servirán para mejorar a nuestro héroe. ayuda a darle profundidad al

juego ese mapa que nos lleva

a muchos niveles que vamos

abriendo, repartidos en varios

mundos, o los tramos en

“modo 7” para recoger dia-

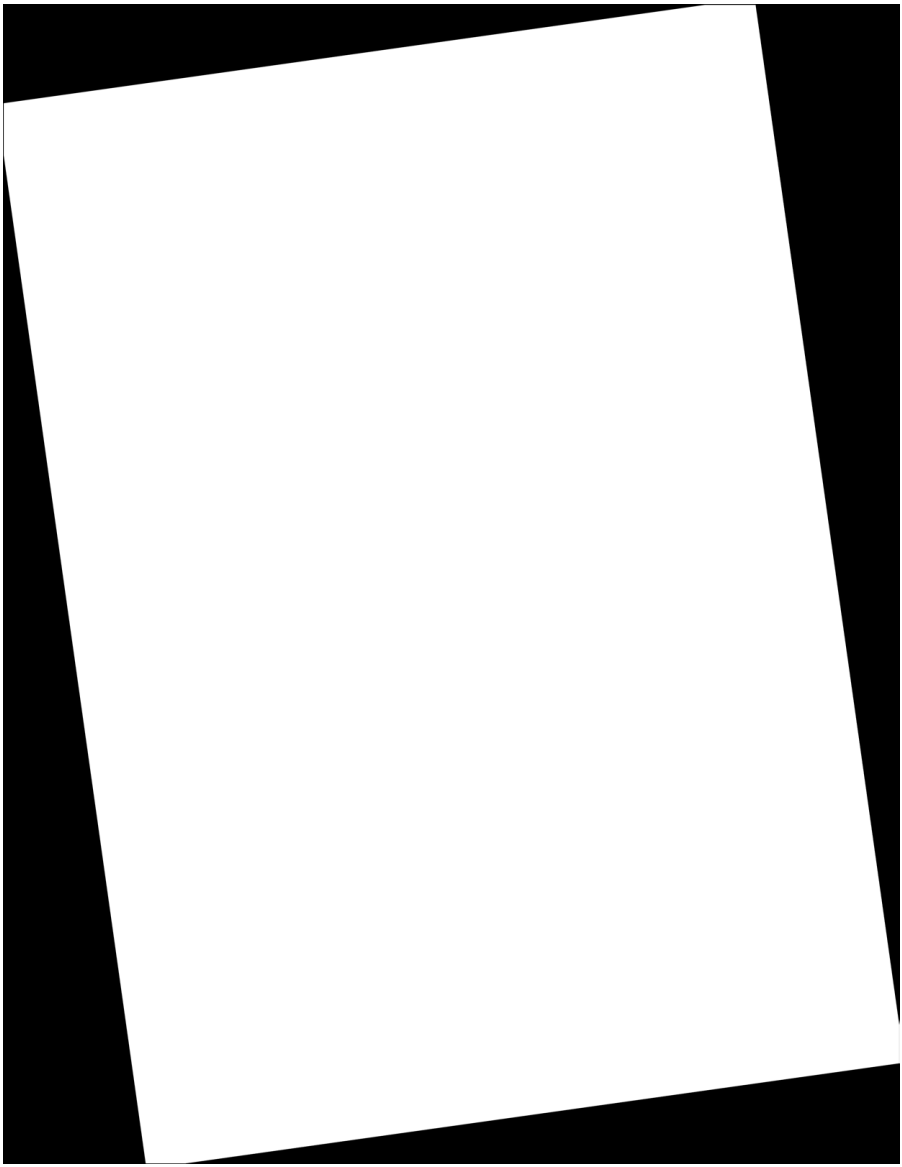
mantes y joyas parecidas.

Sea como fuere, lo tienes a

tiro para probar uno de esos plataformas que no tienen la fama que merecen y que, lo mismo, no conociste en su época. Un 1994 por el que asomaban ya las nuevas consolas de 32 bits... P

6 | Como siempre, los jefes finales no pueden faltar y en este caso, cuando derrotamos a alguno, ganamos poder extra.

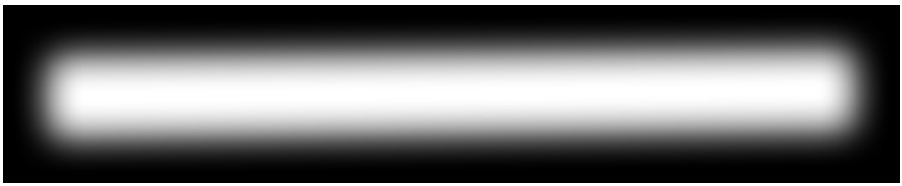
Sólo para adictos



Resérvala

online ahora*

¡NO TE LA PIERDAS! Hecho con Pixels Editorial S.L.



tienda.hechoconpixels.com

*Envíos a partir del 16 de marzo

Así se vivió la llegada ¡Memorias de una redacción!

de 3DO a Super Juegos

Redacción de Super Juegos (1994)

32

Crash´n Burn, de Crystal Dynamics, combinaba con acierto conducción, combate y un entorno gráfico sobresaliente. El control y el sonido del motor... eran mejorables.

Noviembre de 1993. Una REAL 3DO Panasonic FZ-1 de importación aterriza en la redacción de Súper Juegos, acompañada de un tal Crash´n

E Burn. ¿Qué podía salir mal? ran los albores de la portaje estrella del número

quinta generación de 21 de la revista: nada me-consolas y la máquinos que diez páginas, con

na de Trip Hawkins se ha- una llamada en portada que

por bía adelantado al resto. El todavía recuerdo y que pro- Marcos García

"hype" era poderoso, como voca una extraña distorsión también lo era su precio en en la memoria: «Llega el

Estados Unidos: nada me- 3DO». Torpezas periodís-

nos que 700 dólares. En ticas aparte, aquello supu-España, hacerse con una so el primer contacto con unidad de importación su- una nueva generación que

ponía desembolsar alrede- traía bajo el brazo gráficos

dor de 150.000 pesetas al poligonales, mapeado de principio. Aquella flamante texturas, formato CD-ROM,

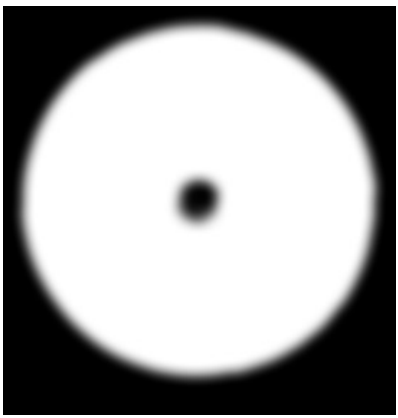
3DO se convirtió en el re- paleta de millones de >>

210
LAP 1/5
9999

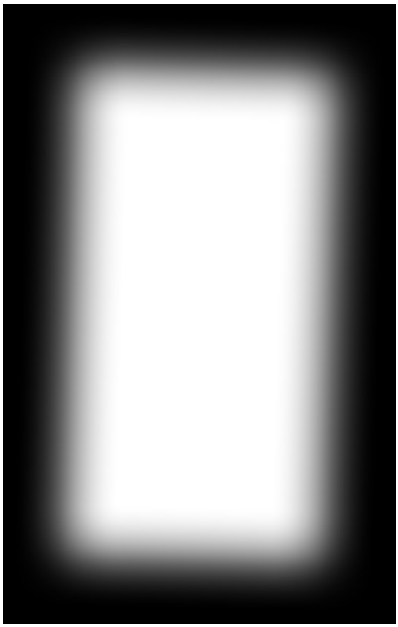
298
LAP 1/4

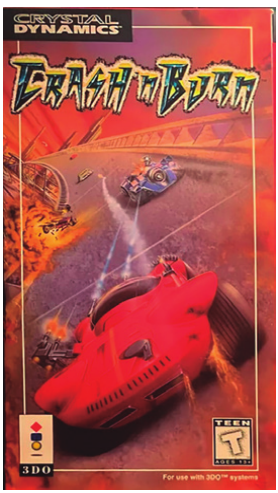
159
LAP 1/3

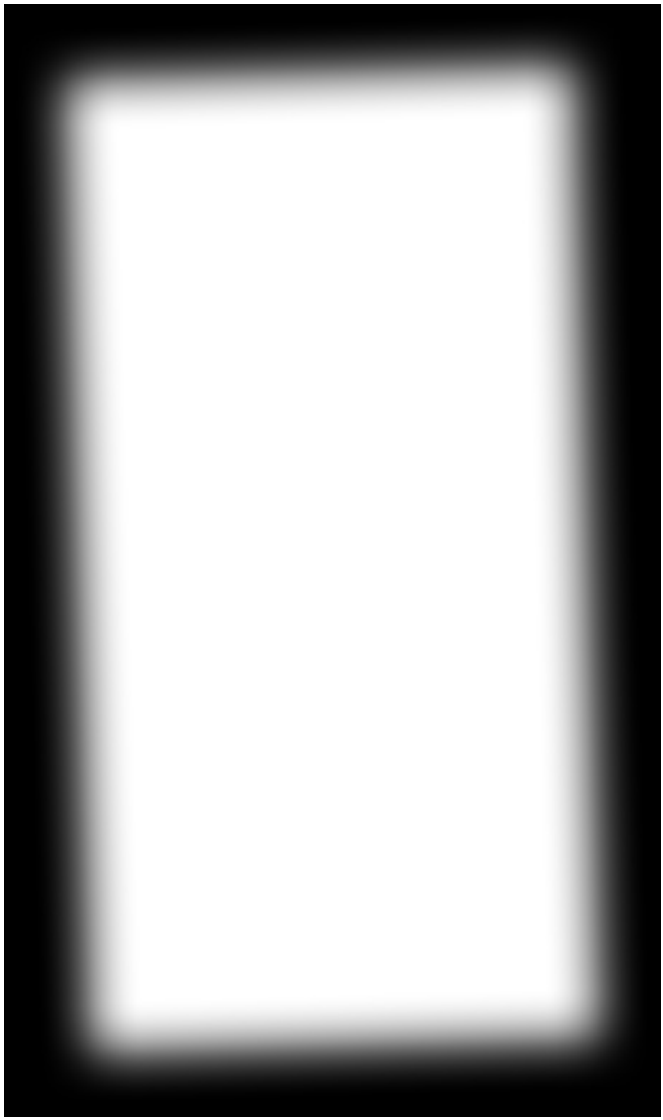
CRYSTAL DYNAMICS
DFJNS002ZAZ
CRASH 'n BURN
3DO
For use with 3DO™ systems



3DO
3DO, Interactive Multiplayer, and the 3DO logo are trademarks of The 3DO Company.
CRYSTAL DYNAMICS
© 1995 Crystal Dynamics Inc.,
3460 Embarcadero Way
Palo Alto, CA 94303
61100-C
DFJNX002ZAZ

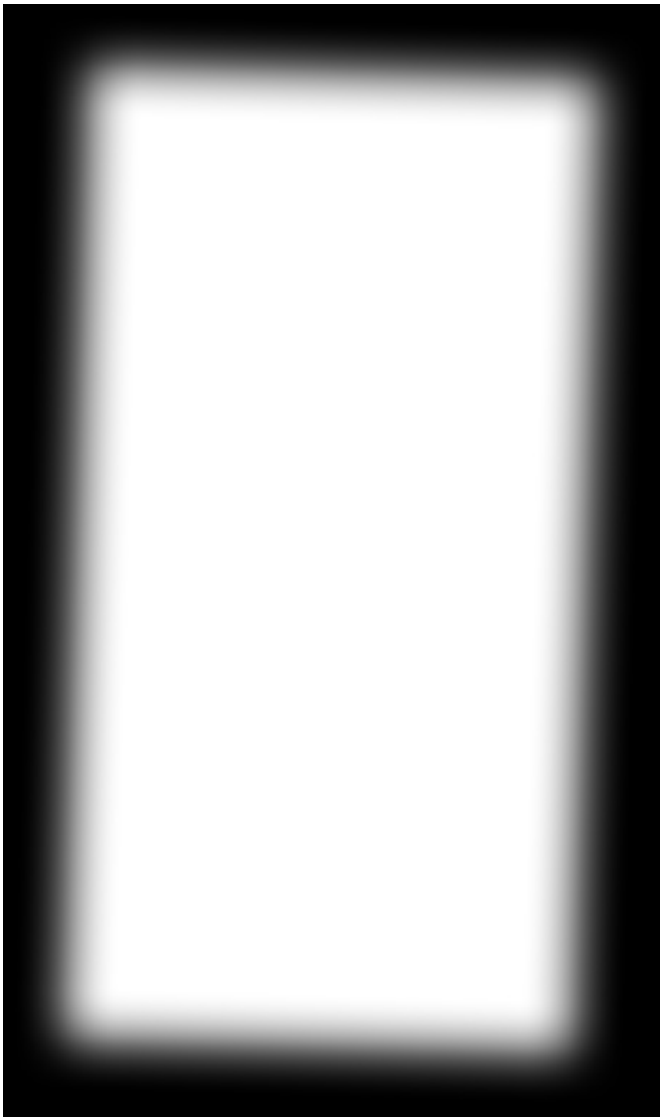



CRYSTAL DYNAMICS
Crash n Burn
TEEN
T
AGES 13+
3DO
For use with 3DO™ systems

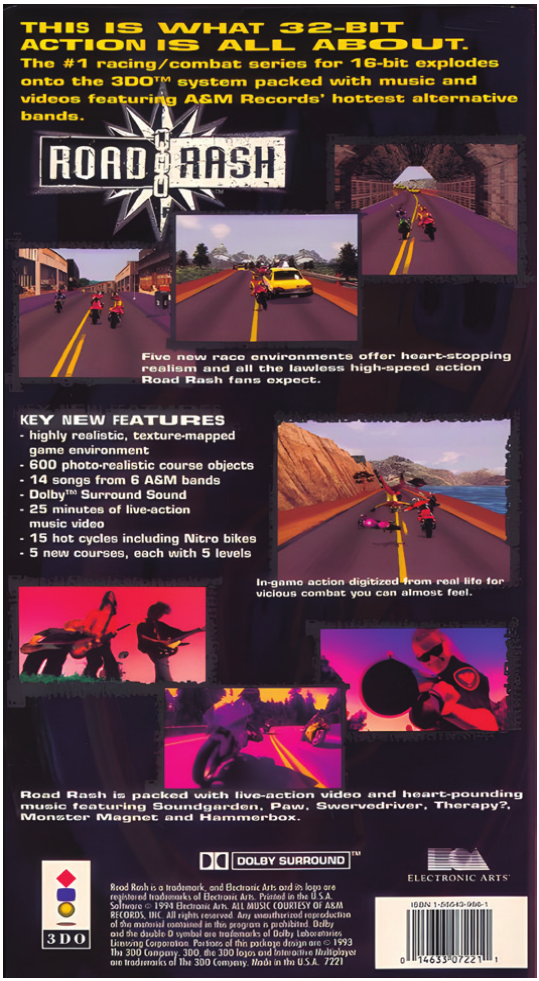


Road Rash fue auténtico vendeconsolas, que causó furor en la redacción. Lástima el precio de la máquina...

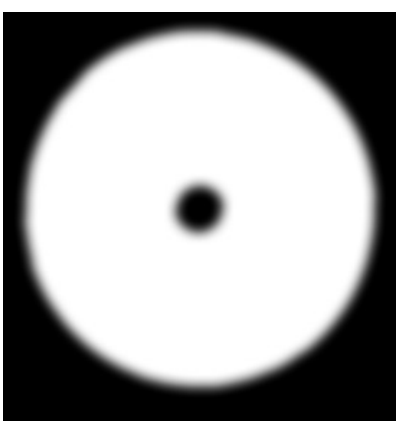
la máquina era hipnótico. La sensaciones de 32 bits. El



intro animada, que recorda- mencionado CD Sampler,



ba a la del Blood Money de además de incluir una guía



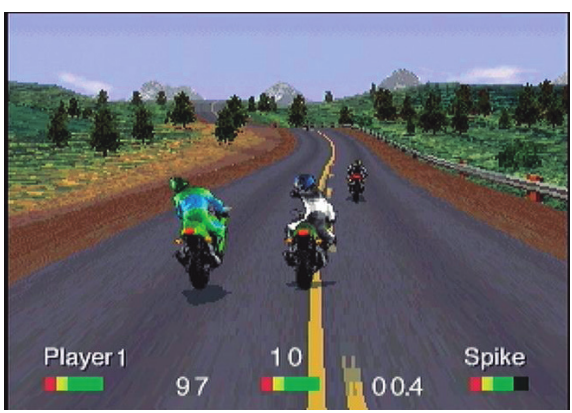
Amiga, el reproductor musi- básica de la máquina (Real

cal, el menú de Photo CD… Machine) y una exposición

colores y otras grandezas todo formaba parte de ese pictórica virtual de los próxi-tecnológicas. El estándar híbrido entre consola de jue-mos juegos (Screening),

3DO se adelantó a Saturn y gos y entorno multimedia, ofrecía un apartado deno-Play Station por más de un tan representativo de aquel minado Diversions, muy

año, aunque esa ventaja no momento. El mando, sin ser atractivo. Allí teníamos ac-fue suficiente. Su alto pre- una maravilla, incorporaba ceso a una demo jugable cio, un modelo de negocio salida de cascos con control inusual, un catálogo de jue- de volumen y una conexión gos inicial poco atractivo y la superior para otro pad, lo feroz competencia de Sega que permitía un multijugador y Sony dieron al traste con de hasta ocho usuarios al la máquina en menos de enlazar los mandos entre sí. tres años. Pero esa es otra La máquina incluía un CD historia; la nuestra es más Sampler bastante comple-bonita... y periodística. to, diseñado para fidelizar



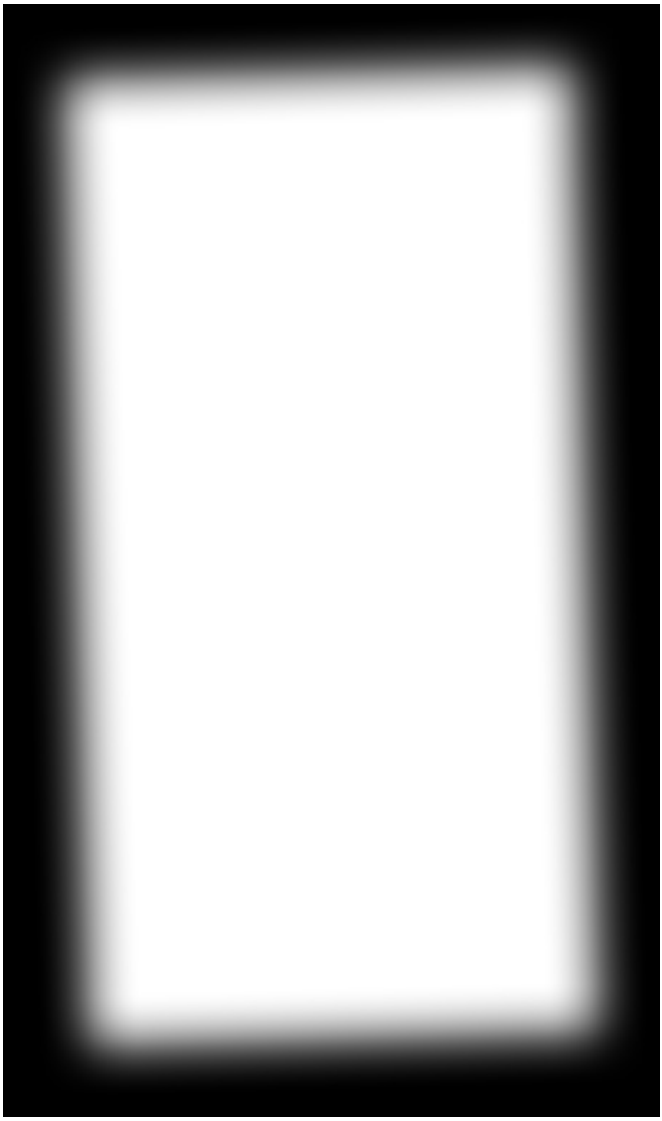
al usuario con la propuesta

Primer contacto, y las posibilidades de 3DO, buenas sensaciones además de una joyita, so-

bre todo a nivel técnico:

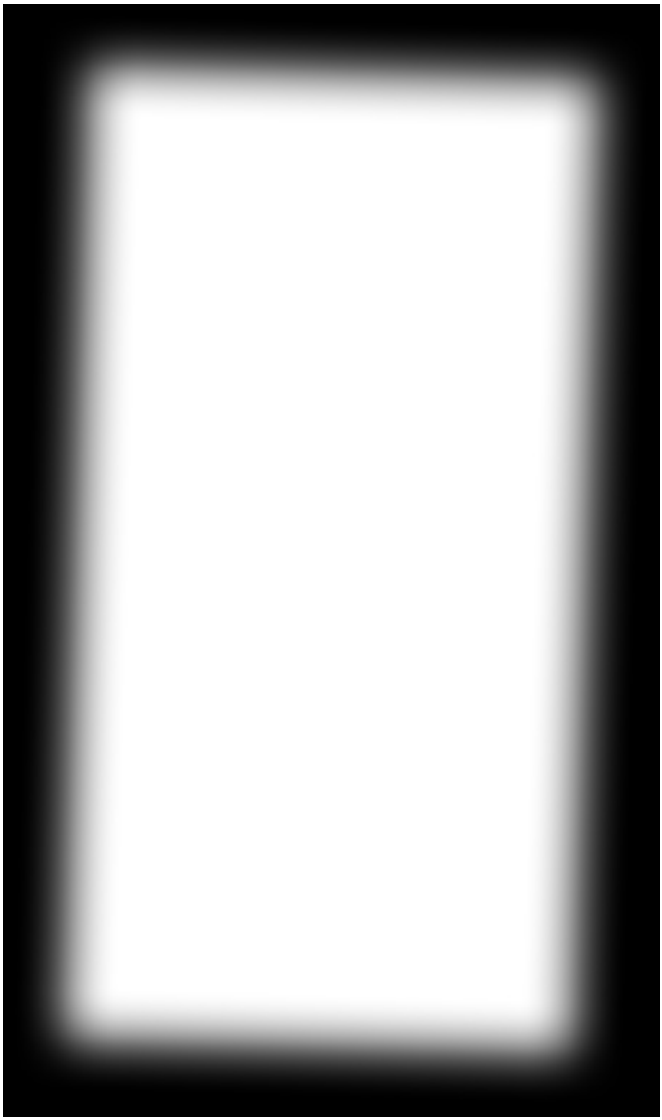
En un mundo gobernado Crash'n Burn, la ópera pri-por los 16 bits, presenciar ma de Crystal Dynamics y el despliegue audiovisual de un auténtico generador de

Javi De Lúcar y Bruno



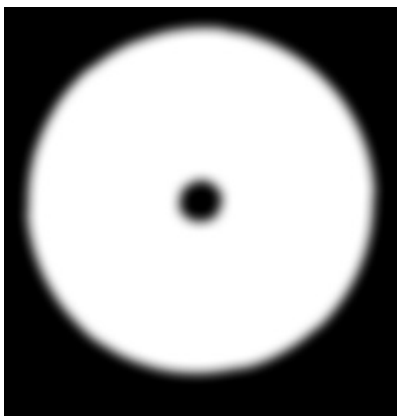
The Need for Speed protagonizó un nuevo capítulo de pasión 3DO por parte de De Lúcar y The Scope.

de PGA Tour Golf, un su- de probar el enigmático títu-rrealista arcade
de conduc- lo de conducción de Crystal ción llamado Road Race,
Dynamics, cuyo director tres cortos de animación, el tecnológico, o
“pedagogo juego de esconder la bolita técnico” como rezan los cré-y
una demo lisérgica llama- ditos, era Mark Cerny. todo transcurre en
tiempo da Color Echo. Una buena real, obsequiándonos con



toma de contacto, pero que- El plato fuerte es una sensación de fluidez, ríamos descubrir el verda- Crash'n Burn vértigo y realismo solamen-dero poder de la máquina. te comparables a las más

Había llegado el momento Hay juegos que te marcan potentes máquinas recreati-



por su calidad… y otros por vas". Estamos hablando de

el momento en que los des- un juego que salió dos años

cubres. El entorno poligonal antes que Wipeout, por ci-

y el "texture mapping" eran tar una propuesta similar, y absolutamente sublimes que hay que analizar y sentir para una máquina domés- en su contexto temporal. A

tica en 1993, y aprovecho mí, personalmente, me voló para recuperar algunas la cabeza y la máquina pasó palabras que escribí en su las Navidades en mi casa. momento, completamente En datos fríos, como me sobrepasado por la expe- gusta decir, el juego conta-

riencia técnica de Crash'n ba con dos modos de juego,

Burn: “Es el comienzo ideal seis pilotos, seis trazados

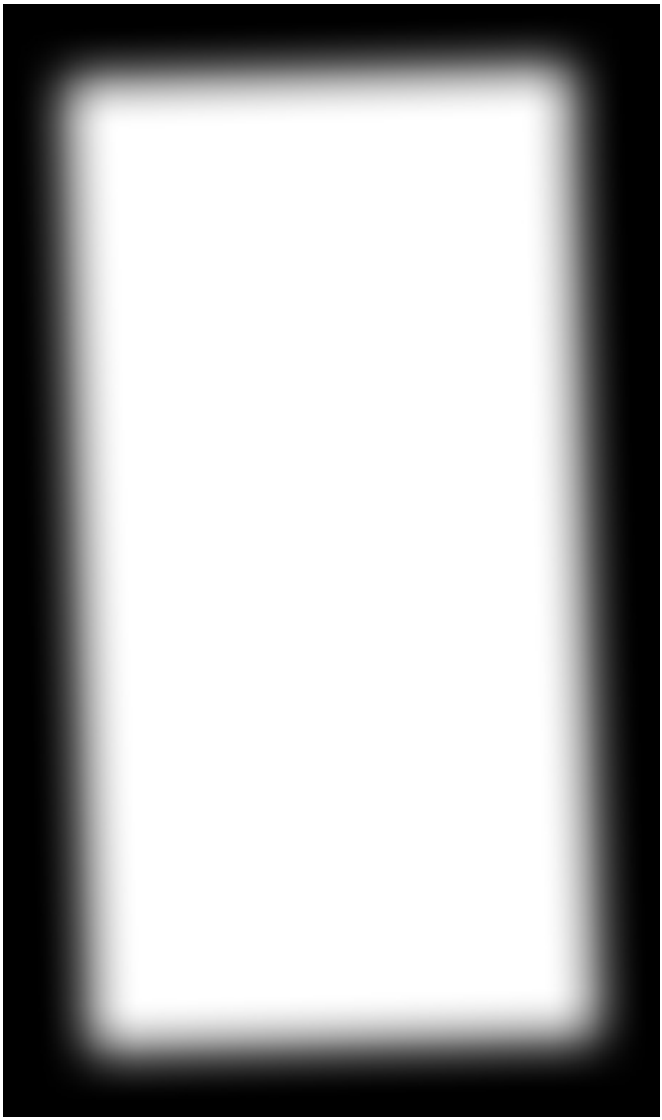
para Panasonic REAL 3DO. con cinco pistas cada uno, Cada escenario
es un mun- una tienda de armamento

do tridimensional donde y mejoras, dos cámaras > >

Marcos, el director

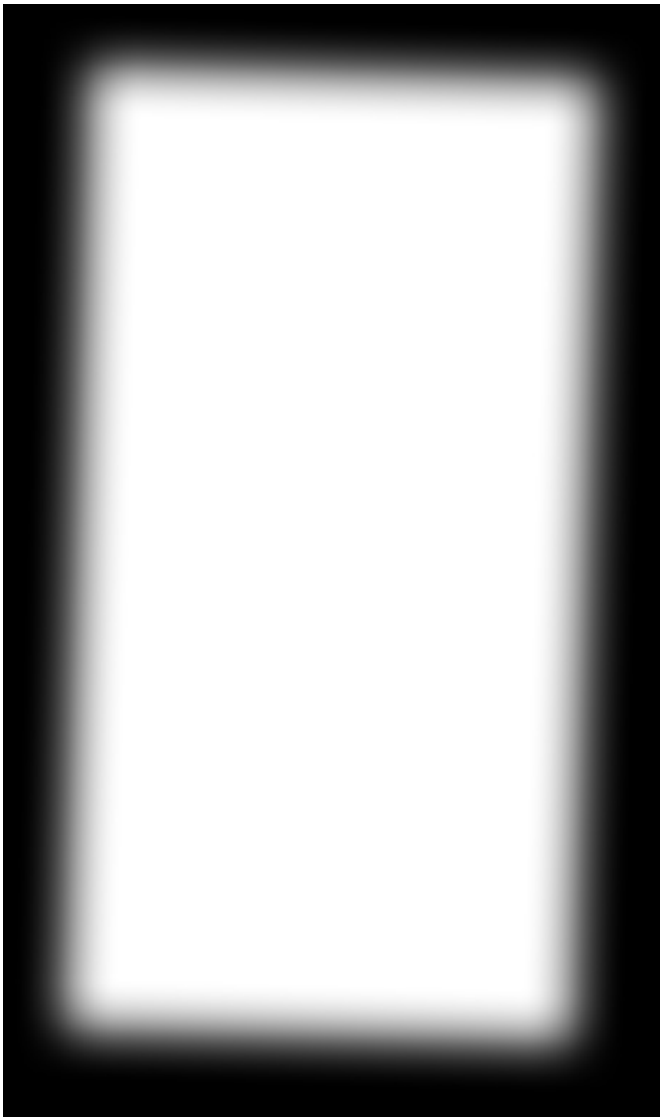
SSFII Turbo fue posiblemente el mejor título del sistema junto a Road Rash. Jugar con el Real Pad Soldier de Capcom era una gozada, al igual que la banda sonora con calidad CD.

posibles y todo el aliño extra los 32 bits, en un momen- tecnológico y evolutivo, aun-necesario de intros, secuen- to en que lo más avanzado que desgraciadamente, a cias y animaciones para en consolas eran el chip la vez que Flashback: The abrir boca y ojos. Pero, por FX de Super Nintendo y el Quest for Identity, la crea-encima de todo, Crash’n recién anunciado SVP de ción de Crystal Dynamics, Burn representaba el autén- SEGA. 3DO comenzaba su fue el único título reseñable tico salto generacional de andadura con un serio aviso de 1993. En cualquier caso,



Samurai Shodown fue otra gran demostración de las capacidades 2D de la máquina, muy cercana en calidad al original. Sus pegas: molestos tiempos de carga y un ligero input lag.

CRYSTAL DYNAMICS
SAMURAI SHODOWN
TEEN
T
AGES 13+
3DO
For use with 3DO™ systems



ALL THE ARCADE
ARTERIAL SPRAY
We've kept all the carnage-intensive graphics of the original Samurai Shodown, including the freakin' blood! All the brutal game-play. All the weapons. All the fun. Hack away.
Don't forget your raincoat.
Hammer your friends with devastating special moves.
Choose from 12 deadly characters.
Dynamic zooms keep you close to the combat.
TEEN
ANIMATED VIOLENCE
For information on this product's rating, please call 1-800-771-3772
1-2 PLAYER
3DO
CRYSTAL DYNAMICS
Samurai Shodown is a registered trademark of SNK Corporation of America. © 1993 SNK Corporation of America.
All rights reserved. Licensed by SNK Corporation of America. Portions of this package design © 1993 The 3DO Company. 3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company. This game is licensed for home play on the 3DO Interactive Multiplayer system. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance, or broadcast of this game is a violation of applicable laws. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics, Portions N.V. © 1994. All rights reserved.
Crystal Dynamics (Antilles) N.V. 87 Encina Ave., Palo Alto, CA 94301. Developed and manufactured in the USA.

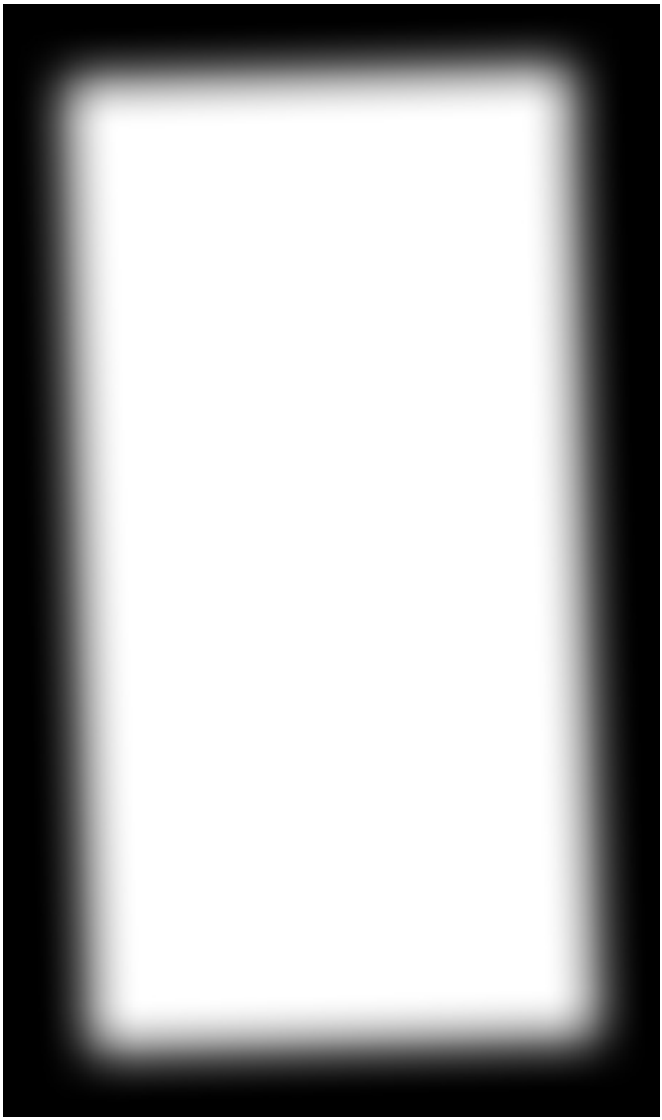
CRYSTAL DYNAMICS
サムライショーダウン
SAMURAI SHODOWN
E
3DO

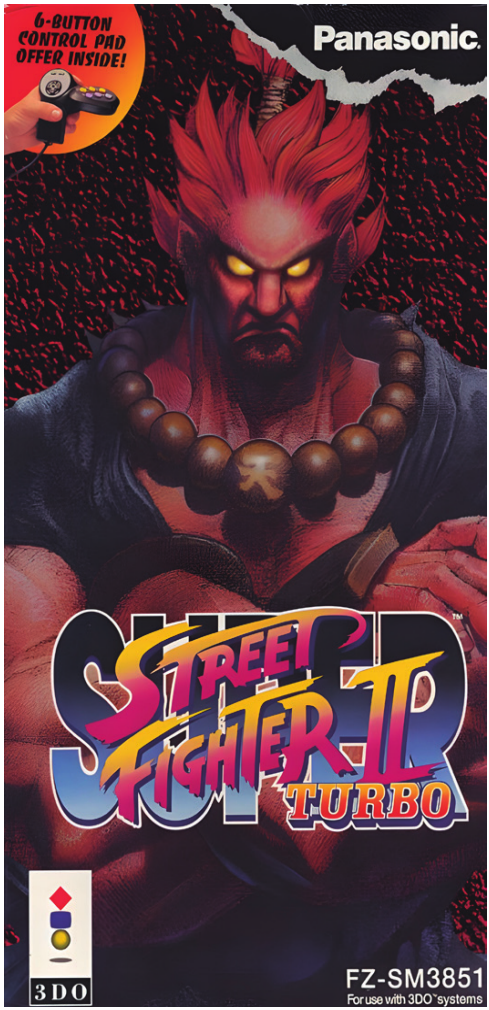
1P 183300
HI 183300
KO
90
Blanka
T.Hawk

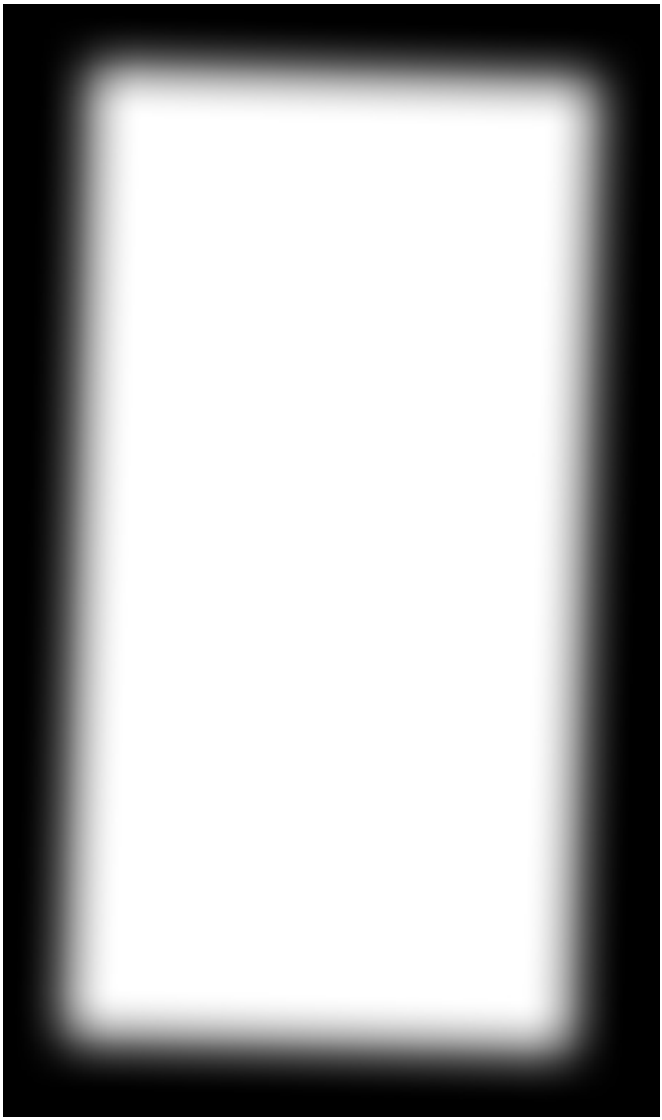
P1= 33816
END
UKYO
EARTHQUAKE
31
POW
POW

1P
1700
POO
50000
PUSH START
K.O
Guile
98
DeeJay

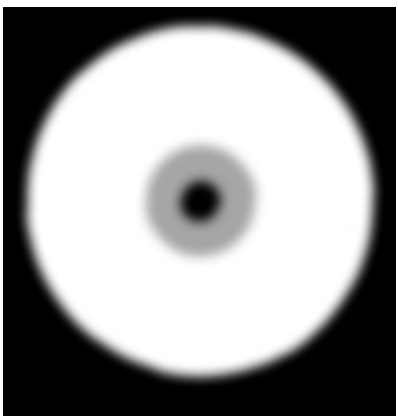
P1= 44545
END
UKYO
04
WAN-FU
POW
POW



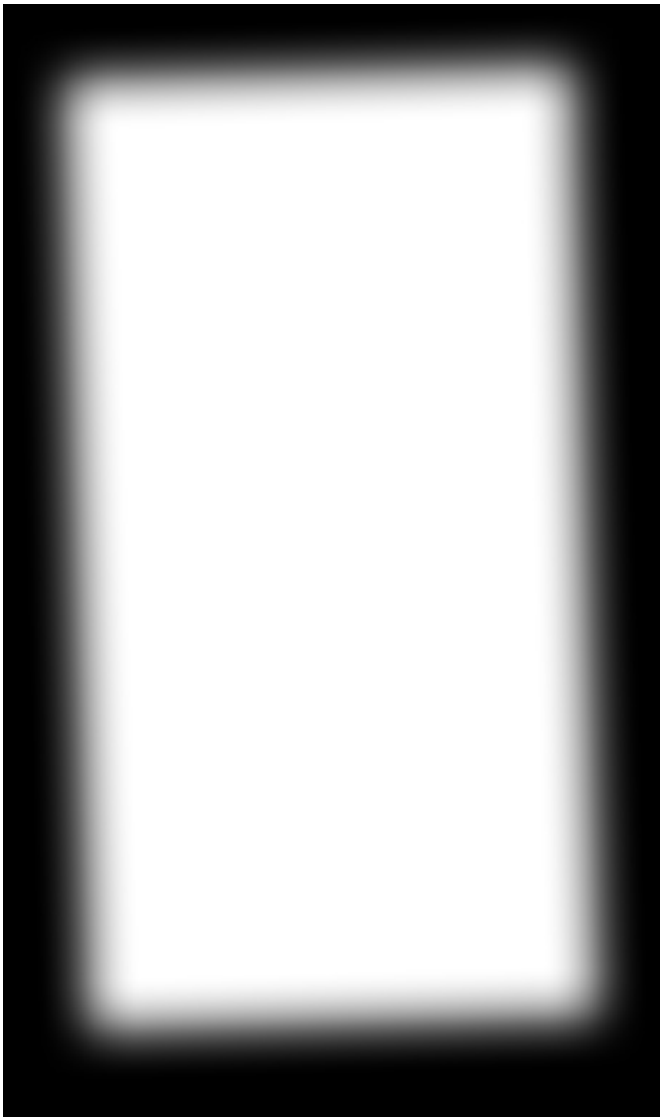

6-BUTTON
CONTROL PAD
OFFER INSIDE!
Panasonic
SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO
3DO
FZ-SM3851
For use with 3DO™ systems



COMPACT
DIGITAL AUDIO
Panasonic
Experience the ultimate arcade action...
in your home!
Super Move!
If you're not addicted to Super Move after playing Super Street Fighter II Turbo, you will definitely not be excited whatever game you play! By using the regular special moves, charge up the Super Move gauge. Input the Super Move Command, then let it soar! Experience the ultimate power!
Totally reprogrammed!
Ryu, Ken, Chun Li... the classics have grown stronger than ever!
The evil Bison and his mates have achieved their ultimate destructive power.
The 4 new challengers. What are their powers? Who will be worshiped truly as the Grand Master? You are the one to find out!
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
QSound is a trademark of QSound Labs, Inc.
Portions of this package design are © 1993 The 3DO Company. 3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company.
Super Street Fighter II Turbo is a trademark of Capcom.
Manufactured and distributed by Matsushita Electric Corporation of America.
© CAPCOM 1991,1993,1994. ALL RIGHTS RESERVED.
Made in U.S.A.
3DO
0 37988 83011 4
FZ-SM3851

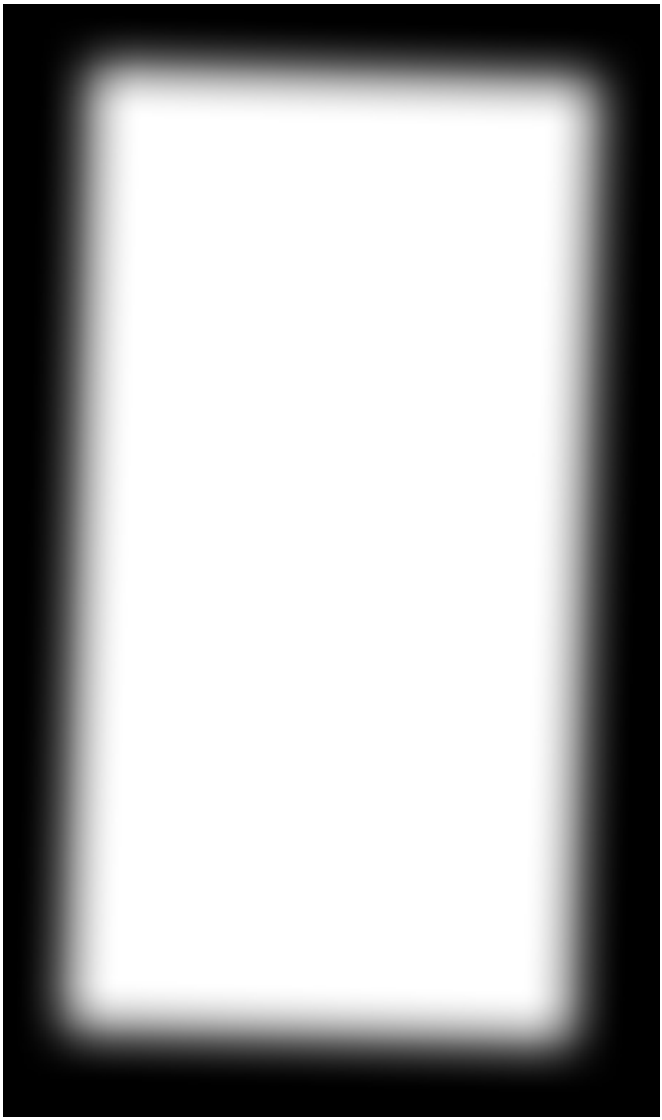


3DO
Panasonic



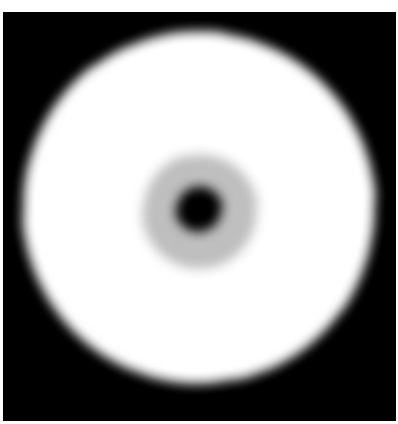
Total Eclipse, segundo lanzamiento de Crystal Dynamics, contaba con un auténtico des-pliegue audiovisual de 32 bits y un motor gráfico marca de la casa. Otro clásico de 3DO.

el estándar de Trip Hawkins y Doctor Hauzer, un Alone juego de lucha no excesiva-



prometía una serie de lanza- in the Dark japonés desa- mente brillante creado por mientos más que interesan- rrollado por Riverhill Soft. Naughty Dog. Pero la apo-tes, como se pudo compro- Y, de nuevo, hubo que es- teosis llegó en el número de bar en el reportaje de Súper perar hasta el ejemplar de diciembre, con la preview Juegos: Road Rash, Total octubre para descubrir, en de J. C. Mayerick de Road Eclipse, Jurassic Park In- la misma sección, las prime- Rash, cuyas palabras de teractive, John Madden ras capturas de intro y ga- apertura dejaban las cosas

Football, Red Baron, PGA meplay del soberbio Road claras: «Este lanzamiento Tour Golf, Battle Chess, Rash de 3DO, sin duda el podría calificarse como el Shockwave, The Horde o mejor juego del sistema, con mejor título, técnicamente

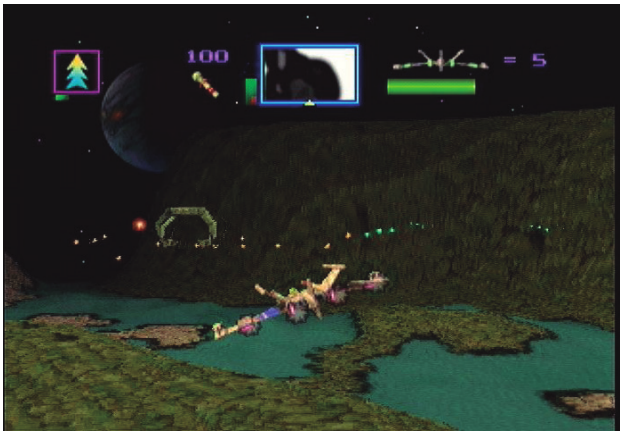


Mega Race, entre otros. No permiso de Super Street hablando, que jamás se ha en vano, además de Elec- Fighter II Turbo. Un mes programado para una con-tronic Arts, Time Warner y después también apareció sola doméstica». Se habló MCA Universal Studios, se en las páginas de la revis- de “texture mapping”, de

suponía que había más de ta Way of the Warrior, un gráficos soberbios, de >> 300 “third parties” apoyando

a 3DO en aquel instante.

Una larga espera



hasta Road Rash

El goteo de novedades de 3DO en Súper Juegos fue lento. De hecho, hasta la sección The Real Game Master del número de julio de 1994 no aparecieron avances de Jurassic Park **Redacción de Super Juegos** Interactive,

Tras la buena acogida de Total Eclipse, Crystal Dynamics lo intentó en tierra firme con Off-World Interceptor, pero Mayerick criticó su brusquedad, dificultad y dudosa jugabilidad.

asombrosa sensación de entusiastas de ambos lan- La tempestad que velocidad y de un scaling zamientos. El aperitivo del precedió a la calma de gran calidad. La confir- prodigio sobre ruedas de mación definitiva llegó en Electronic Arts y Pioneer A nivel mundial, las cosas no el número de febrero, con Productions se convirtió, en pintaban bien y la gran co-el análisis del propio Maye- el número siguiente, en una bertura de algunas revistas, rick y su contundente 93 de completa review de la mano con buenas puntuaciones, nota global. Un mes antes, de The Scope, con un 94 eran un reflejo engañoso de también había aparecido en como nota

global y la de- la salud real del estándar. la sección The Real Game claración del título como un Eso no evitó que continuá-Master un primer acerca- nuevo hito en la simulación ramos creyendo en él y en miento al sobresaliente y ya automovilística. Ese mismo sus juegos de calidad. Los mencionado Super Street mes llegaron también los siguientes títulos que apa-Fighter II Turbo. análisis de FIFA Internatio- recieron en las páginas de

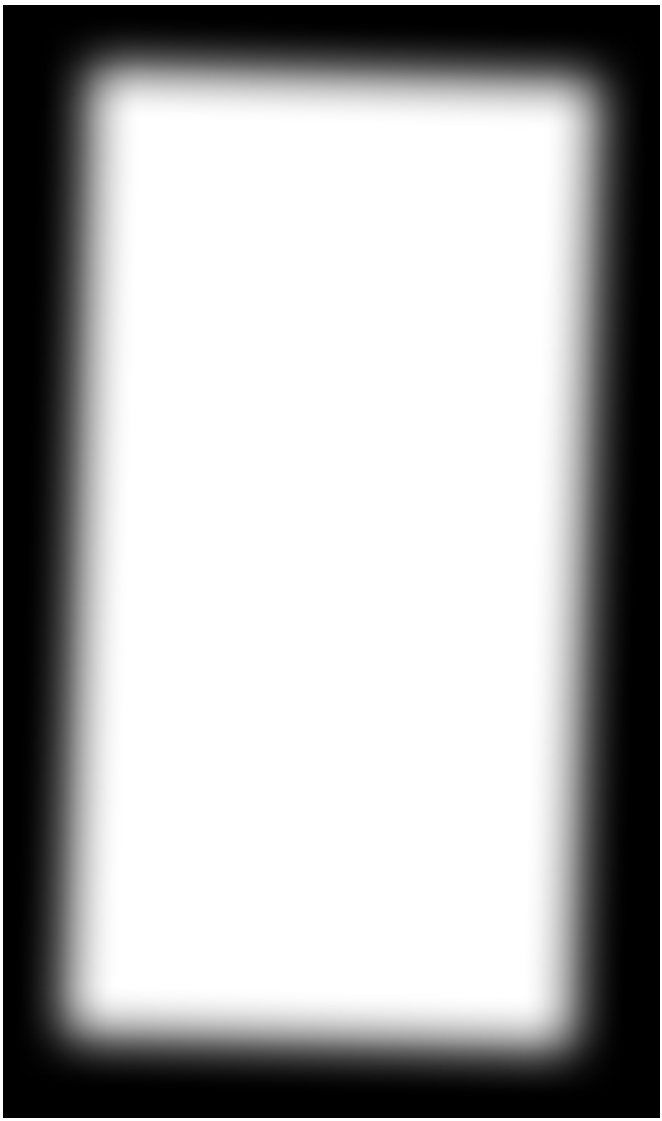
El comienzo de 1995 fue nal Soccer, Rebel Assault Súper Juegos fueron Shoc-

ilusionante a nivel 3DO: se y Super Wing Commander, kwave y Theme Park en el sumaron la review de Off- todos ellos engalanados con número de abril de 1995, World Interceptor, el her- muy buenas puntuaciones. y el sorprendente Return mano terrestre de Total Fire de Silent Software en

Eclipse, y un pequeño junio, que compartió pro-

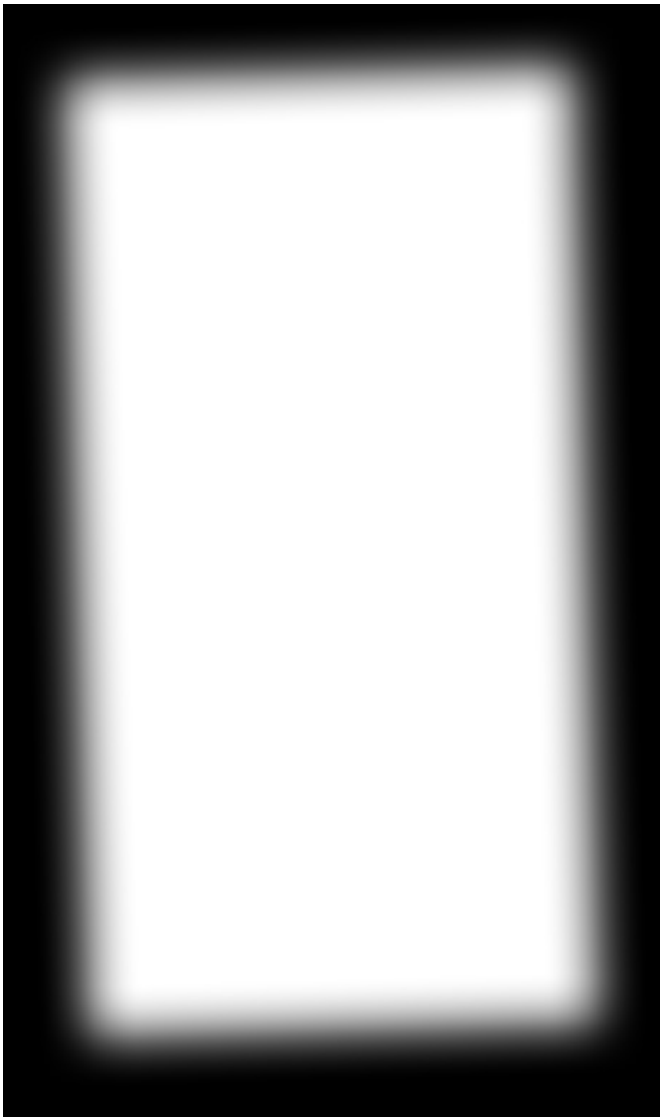
pero prometedor avance tagonismo con un primer

de otro de los grandes del avance de Gex, el popular

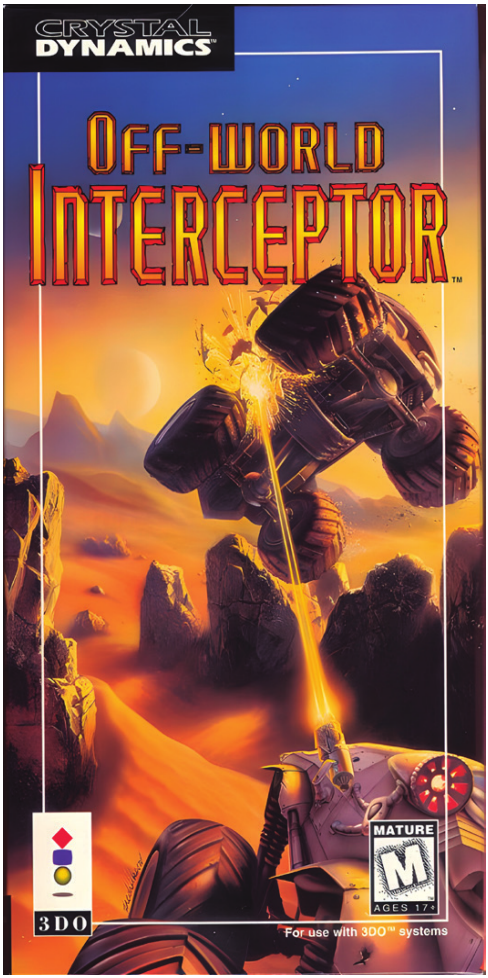


catálogo, Road & Track: plataformas 2D de Crystal

The Need for Speed. Tan- Dynamics. Los últimos re-



to Road Rash como este tazos de 3DO en la revista



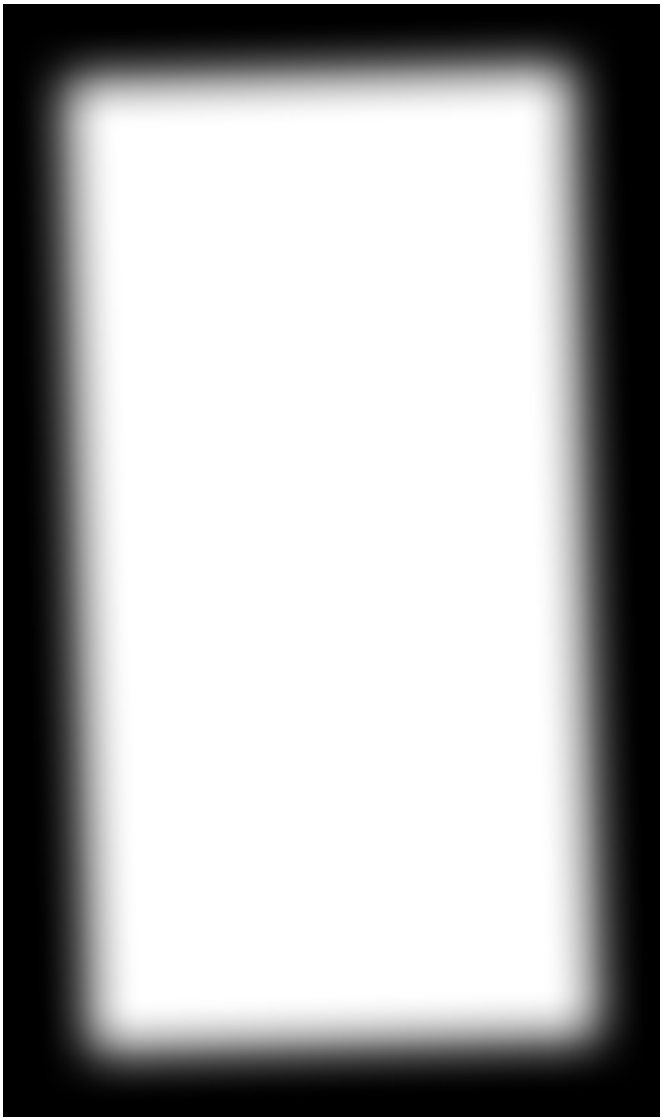
último acapararon horas y correspondieron a otro de

horas de juego en la 3DO los grandes del sistema,

de la redacción, siendo esta vez en formato ba-

De Lúcar y The Scope loncesto: Slam ’N Jam 95, **Marcos y Roberto “Dreamer”**

algunos de los grandes también obra de los prolífi-



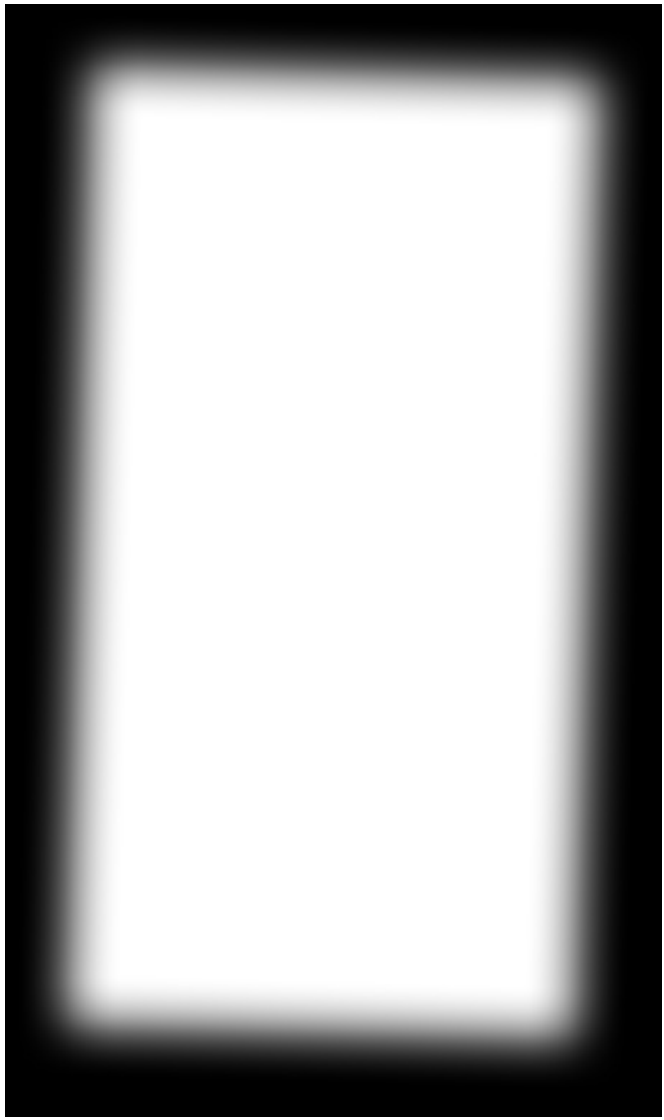
El juego más vendido de 3DO fue este Gex, un plataformas en 2D que superó el millón de unidades. Mayerick le otorgó un notorio 88, pero denunció su más que brusco scroll.

cos y siempre cumplidores las reviews de Gex, que al- aunque coincidiendo con la

Crystal Dynamics, que se canzó un 88, y del clásico de irrupción de Saturn y, sobre

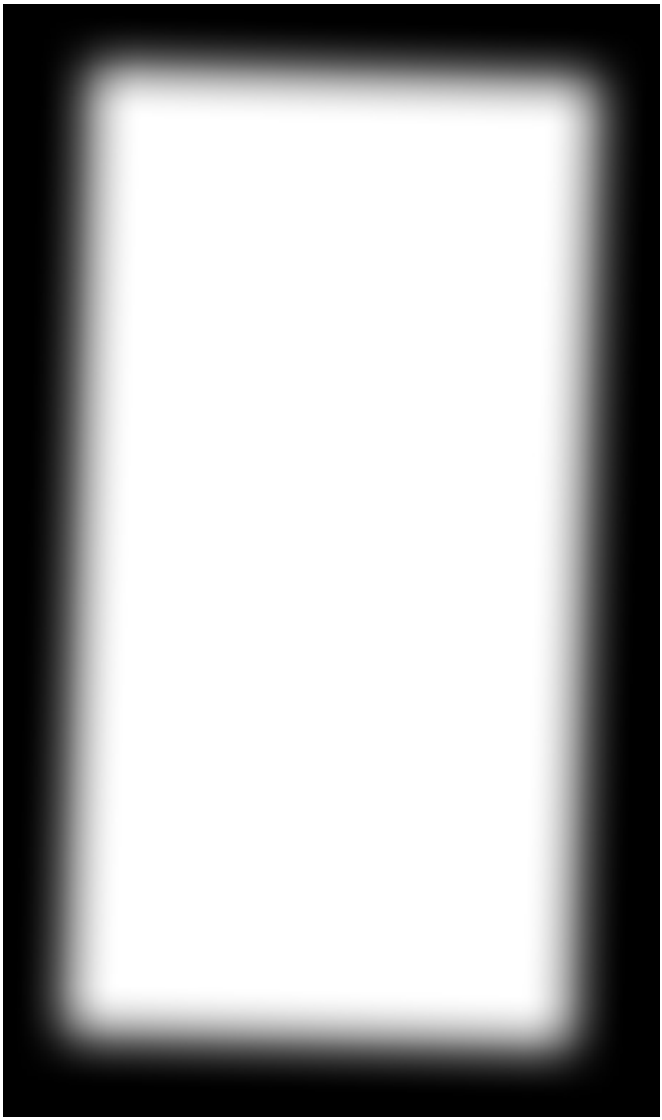
llevó un 93 de puntuación estrategia Panzer General. todo, de PlayStation. bajo las presionantes ma- En 1996, la atrevida aventu- En el corto camino de la nos de De Lúcar. Poco más. ra de Trip Hawkins llegaba a máquina se quedaron lan-Septiembre fue testigo de su fin, tras un inicio dubitati- zamientos importantes,

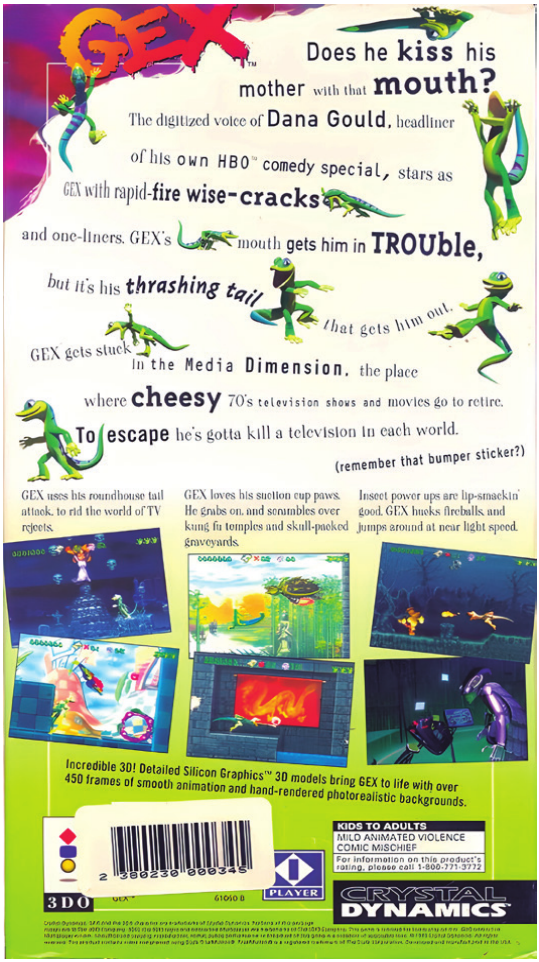
la despedida definitiva del vo y un par de años con un grandes licencias y “third sistema en la revista, con buen ritmo de lanzamientos, parties” que apoyaron >>

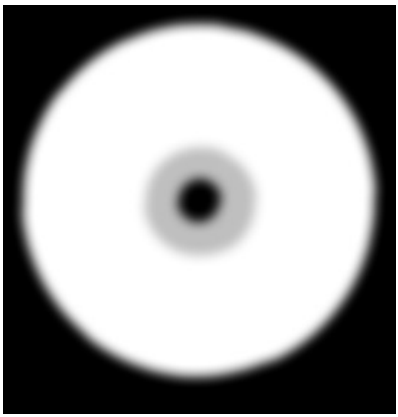


Lucienne´s Quest, de Microcabin, es el único JRPG lanzado para el sistema. Aterrizó en Japón y Estados Unidos cuando el estándar daba sus últimos coletazos de vida.

COMPACT disc
Panasonic
Lucienne's Quest
Little sorceress Lucienne's fantastic adventure has just begun!
A legendary story from unknown worlds beyond our time. The adventures of little sorceress Lucienne is a tale in the making...your own making. Work with Lucienne and her friends to defeat Death Shadow.
A full polygon modeled world for a true 3D adventure.
Multiple camera views to select from!
Fully animated magic and combat system!
Over 50 tools and weapons for you to use in guiding Lucienne and her friends on their quest!
Their fate is in your hands...
Let the adventure begin...
KIDS TO ADULTS
Animated violence
MICRO CABIN
0 37988 83043 5
3DO
Made in U.S.A
FZ-SM0251




GEX
Does he kiss his mother with that mouth?
The digitized voice of Dana Gould, headliner of his own HBO comedy special, stars as GEX with rapid-fire wise-cracks and one-liners. GEX's mouth gets him in TROUble, but it's his thrashing tail that gets him out.
GEX gets stuck in the Media Dimension, the place where cheesy 70's television shows and movies go to retire.
To escape he's gotta kill a television in each world.
(remember that bumper sticker?)
GEX uses his roundhouse tail attack, to rid the world of TV rejects.
GEX loves his suction cup paws. He grabs on, and scrambles over kung fu temples and skull-packed graveyards.
Insect power ups are lip-smackin' good. GEX hucks fireballs, and jumps around at near light speed.
Incredible 3D! Detailed Silicon Graphics™ 3D models bring GEX to life with over 450 frames of smooth animation and hand-rendered photorealistic backgrounds.
KIDS TO ADULTS
MILD ANIMATED VIOLENCE
COMIC MISCHIEF
For information on this product's rating, please call 1-800-771-3772
3DO
PLAYER
CRYSTAL DYNAMICS



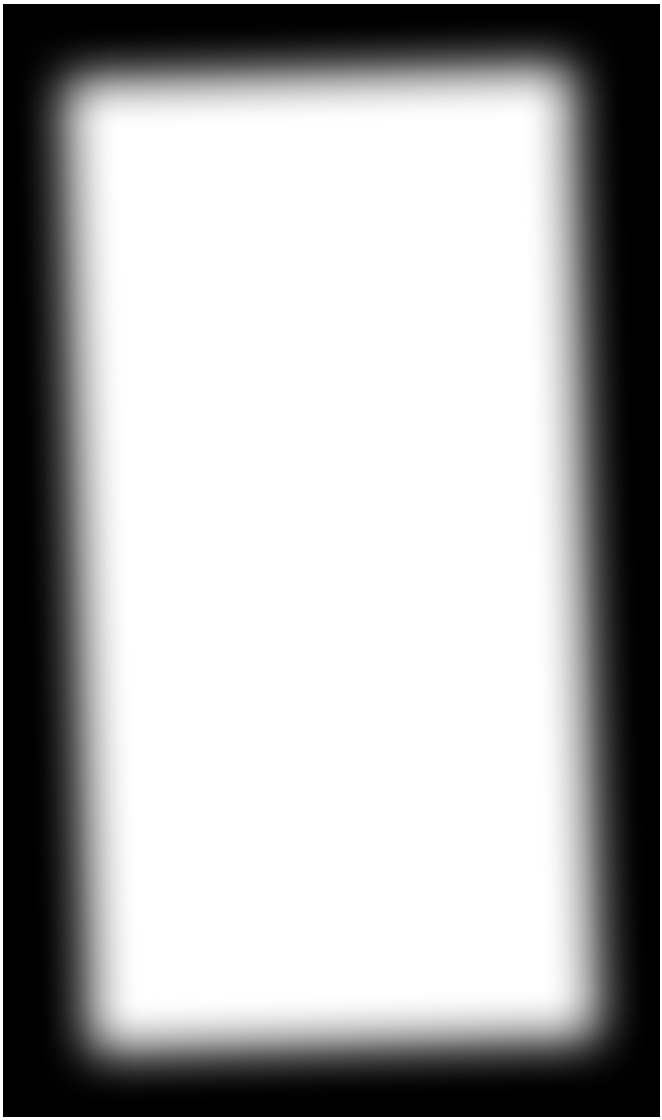
GEX
CRYSTAL DYNAMICS
3DO

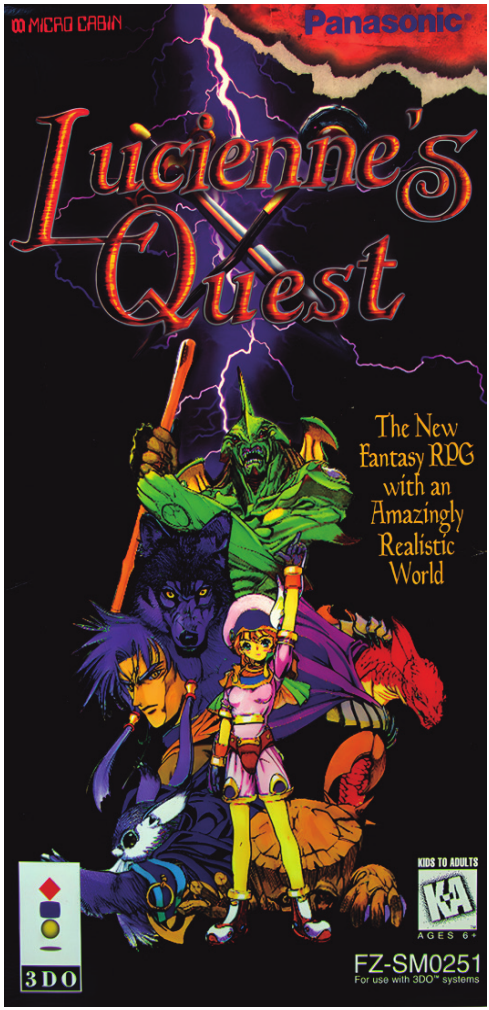
0000750
02
25
Fry loses

This legend is one of many stories of Lucienne's Quest.

0001250
x 02
39

Dead Creepy



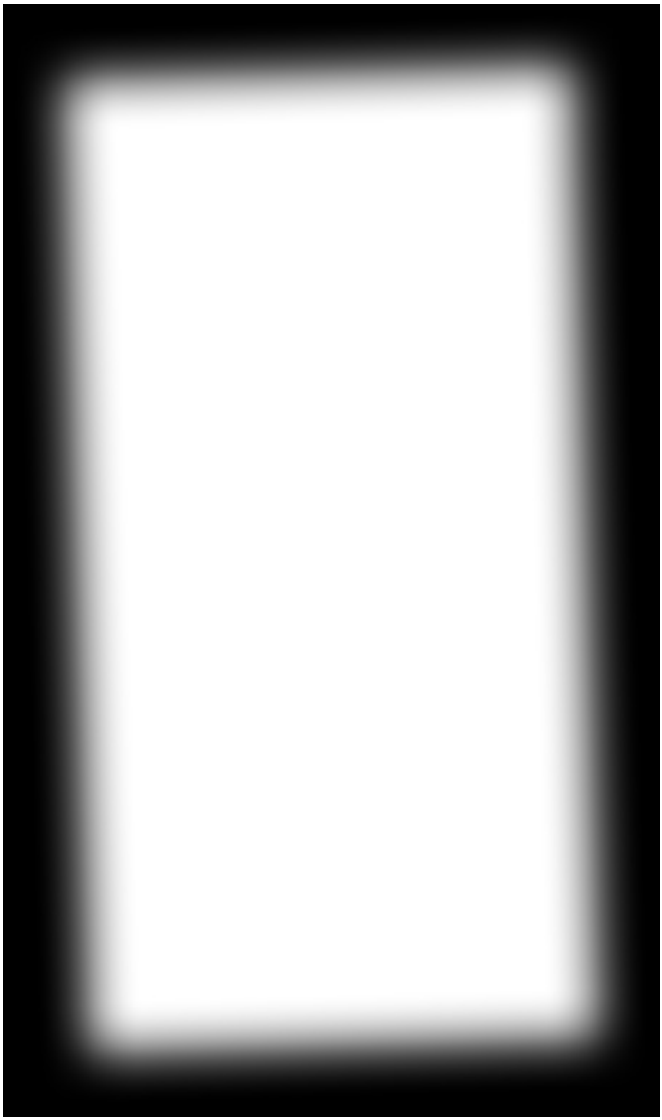


Si el señor Sanz hubiera estado en la revista, nos habría obsequiado con una review de cuatro páginas de John Madden Football, que también brilló en formato 3DO.

a 3DO desde el inicio. Por cate o Doom. Y, por cierto, de 70 lanzamientos fueron mencionar solo algunos dentro de las páginas olvi- cancelados, y algunos eran

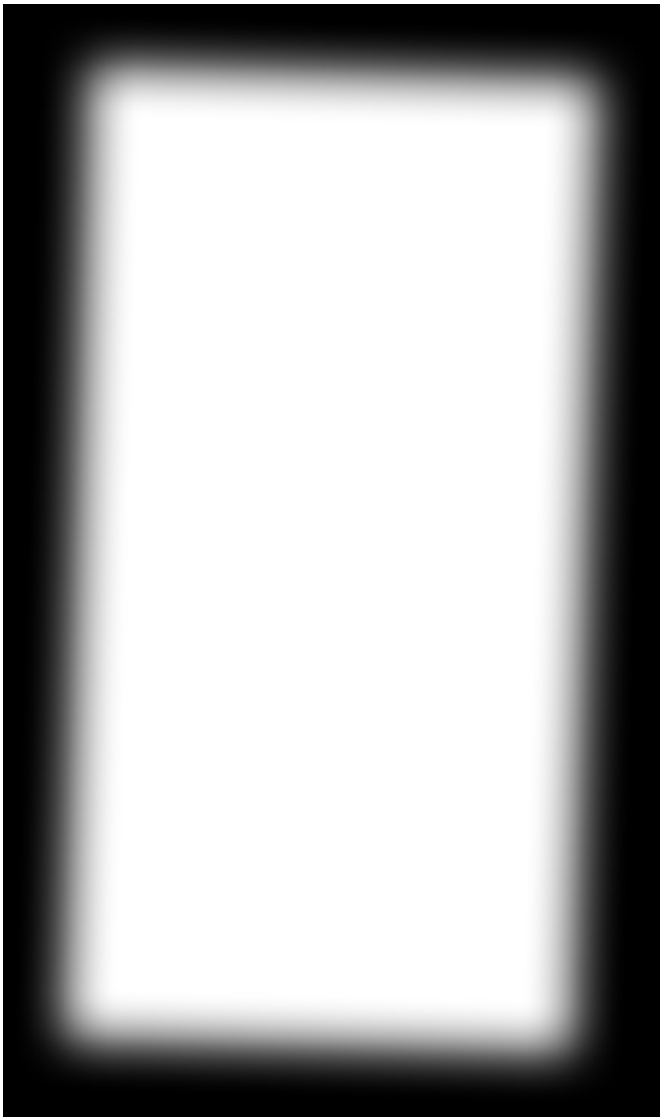
clásicos más, me quedaría dadas de 3DO se esconden tan interesantes y ambicio-con los dos Alone in the historias muy, muy curiosas: sos como Tomb Raider, los

Dark, Cannon Fodder, D, entre ellas, que Metal Gear clásicos Command & Con-Lucienne's Quest, Police- Solid estuvo originalmen- quer, Doom II, Rayman o nauts, Samurai Shodown, te destinado a lanzarse en Ultimate Mortal Kombat 3. Starblade Alpha, Syndi- esta máquina, o que más ¿Te hubieras resistido? P



Otro de los grandes clásicos del catálogo de 3DO: FIFA. Adapta la jugabilidad clásica a un entorno poligonal, lo que no convenció del todo a De Lúcar, que lo puntuó con un 84.

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
FIFA
3DO
SPORTS
By Extended Play Productions



Soccer and Technology Collide

The most incredible sports simulation ever created. Camera angles a TV director could only dream about. You pick the perspective, then control the action on your quest for the international title. For the first time ever, you can experience what it feels like to watch that cross pass drop into the box from the wing. CD-quality crowd chants and sound effects combine with state-of-the-art camera work to deliver the biggest technology advance in the sports world since the instant replay.

3-D Camerawork

TV-style production follows the on-screen action and gives you the best possible view of the game.

Authentic Soccer Video

Over an hour of *authentic international* soccer footage is included in the game. Re-live the greatest moments in soccer history as you work to make your own highlights.

FEATURES

- *Play from one of 7 stunning camera angles that drop you right into the middle of the action.*
- *Over an hour of authentic international Soccer footage highlights the greatest moments in Soccer history.*
- *Over 40 international teams to lead through tournaments, play-offs or league competitions.*
- *Amazing "Instant-Cam" instant replay lets you re-live your greatest game moments from any spot on the field.*
- *CD-based crowd chants and sound effects presented in Dolby Surround Sound.*
- *Award-winning FIFA gameplay taken to the next generation. Faster action, better control and more realism than ever before.*

Full Tournament Simulations

You're the coach as you direct one of 40 teams through an international tournament. You set your line-up, formation, team strategy and substitutions at any time during the game. Watch your players develop as they gain experience through tournament play.

Unlimited Camera Angles

Replay your greatest moments from any possible angle in the stadium using the "free-cam". Behind the net, on the field, even watch your plays develop from the blimp-cam.

Amazing Player Animations

Award-winning gameplay taken to the next level. You're in control—make the big play on D with a slide tackle or get up and knock that ball up to your forwards.

DOLBY SURROUND

3DO

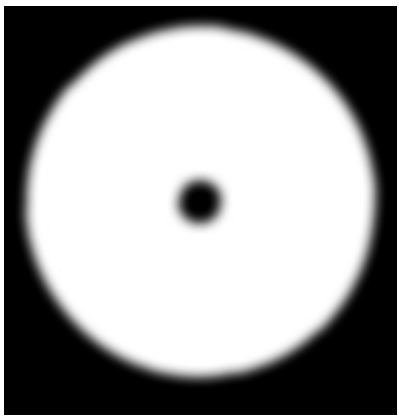
EA SPORTS

FIFA

EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "It's in the game, it's in the game" are trademarks of Electronic Arts. ©1995 Electronic Arts. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Official FIFA licensed product. Brought to you in cooperation with Adidas "Tricolore". Portions of this package design are © 1995 The 3DO Company. 3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company. 738101 Made in U.S.A.

PREPLAYED GAM

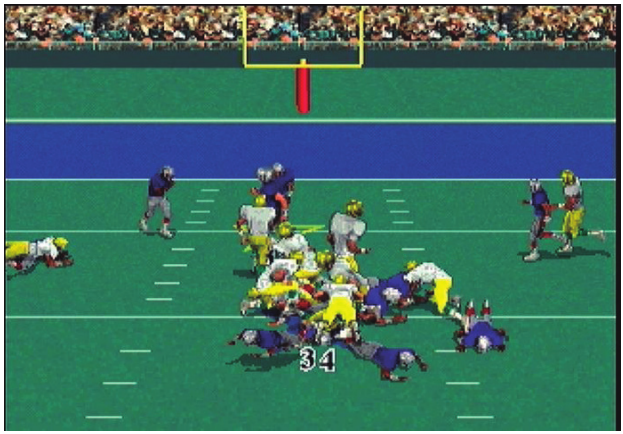
3DO



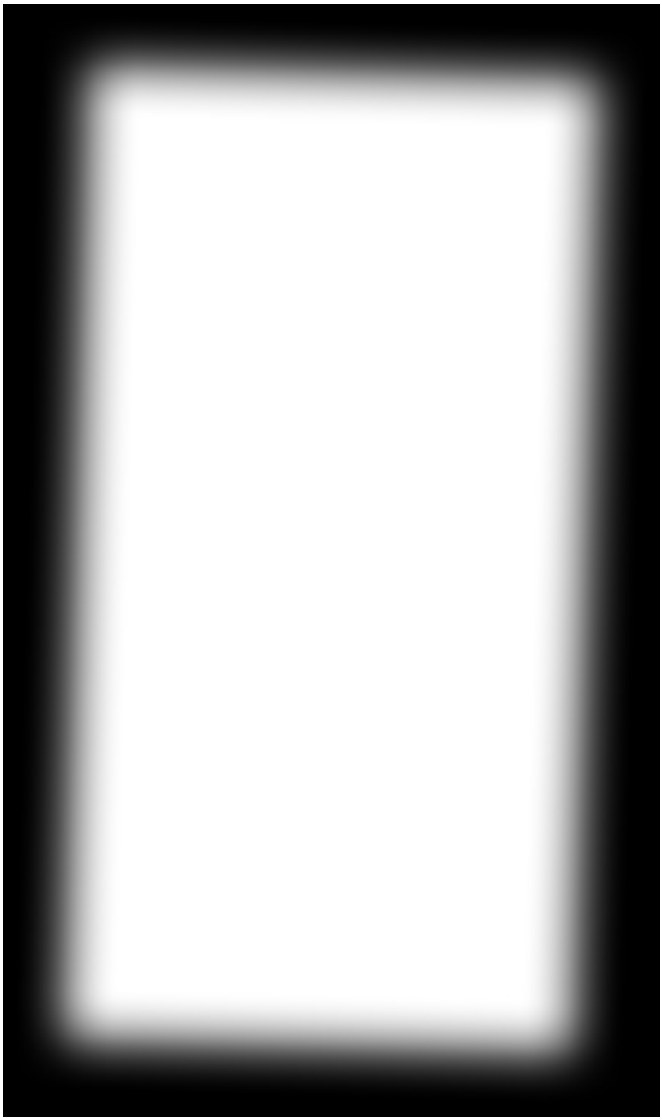
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
3DO
COMPACT
DISC
DIGITAL DATA
EA SPORTS
3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company.
DOLBY SURROUND

26

00:06


34

0
04 : 13
1st Half
2



BULL RUSH UP THE GUT

Join Madden in the broadcast booth for all new CD audio commentary. "This is what it's all about!"

Last time I used the swim and he got me with the big flipper — this time, no swims, no spins — nothing but the bull rush up the gut — get him on his heels and just keep driving; paws up and swatting. - *Any Defensive End, NFL*

Battle your way to the Super Bowl® with the most realistic looking version of Madden yet. Fully digitized players compete in a 3D rendered stadium.

EA SPORTS, John Madden and the NFL team up to create a new version of John Madden Football, designed specifically for the 3DO Interactive Multiplayer™. You get the proven gameplay of the best selling 16-bit football game of all time, all new digitized graphics, CD quality sound and over 100 authentic video highlights from NFL Films®. So, suit up and experience the only game that delivers real NFL action.

EVERYTHING THAT MADE MADDEN #1

- NFL license means real teams, real team logos, plus the Super Bowl
- Over 100 plays including "man in motion" and audibles
- Over 1300 individual player ratings
- 38 great teams
  - 28 1993 NFL teams
  - 8 Greatest NFL teams since '72
  - 2 All Madden teams

NEW FEATURES FOR THE 3DO

- Over 100 authentic NFL Films™ video clips
- New Instant Replay with user controlled Zoom and Tilt
- Network TV-style graphics
- Fully digitized player animations
- 3D rendered field and stadium
- CD quality Madden commentary

Over 100 authentic video clips of the NFL's greatest moments.

THE NFL NEVER LOOKED SO GOOD

From way up in the blimp to right down on the field, you control the zoom and tilt of the new instant replay camera.

ELECTRONIC ARTS®

EA SPORTS™ IT'S IN THE GAME.

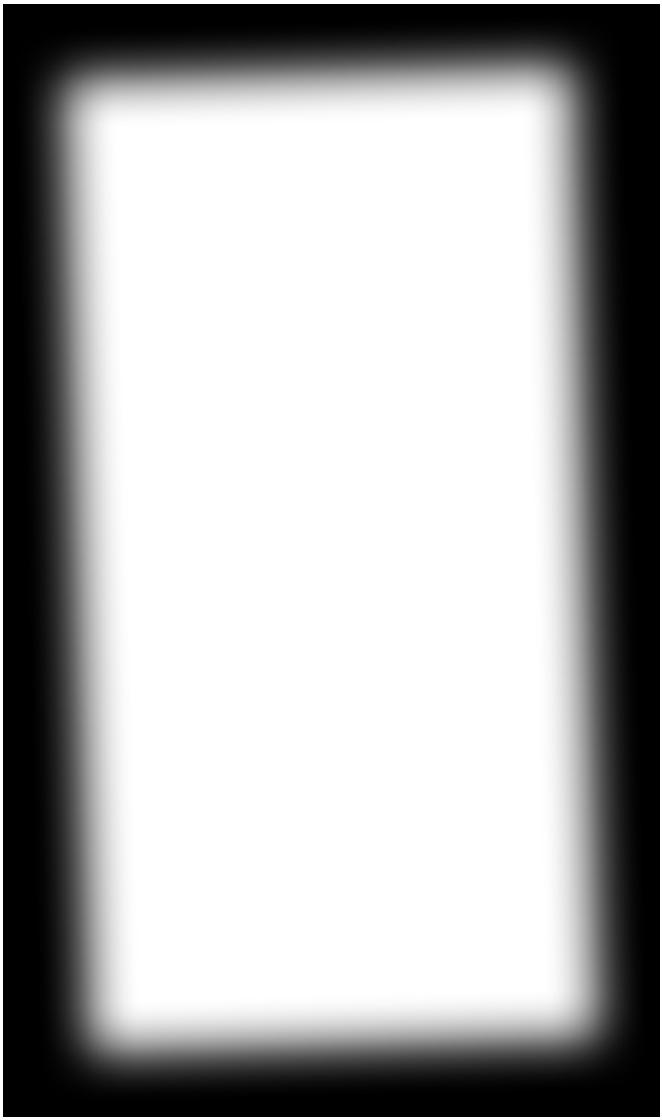
NFL

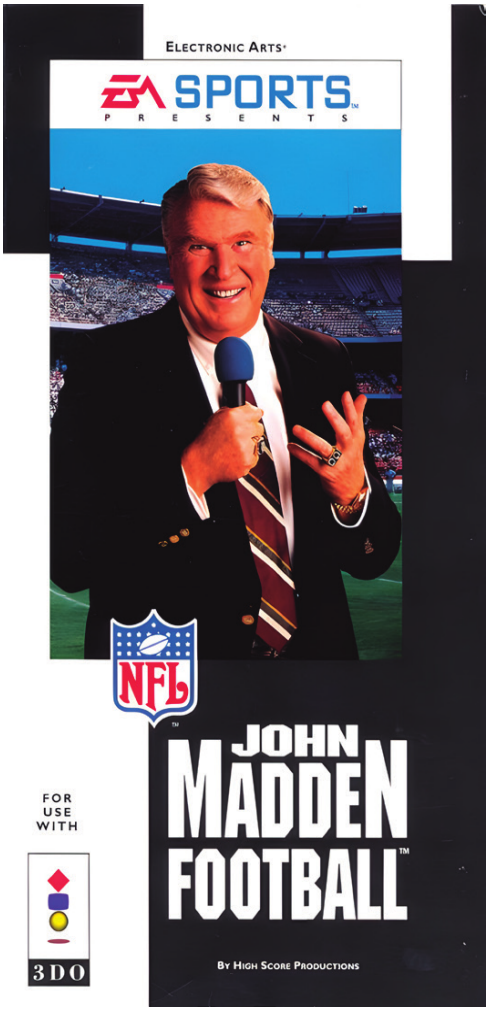
3DO

EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks, and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. Software ©1994 Electronic Arts. Team names, logos, helmet design and Super Bowl are registered trademarks of the NFL and its Member Clubs. NFL Films is a trademark of NFL Films, Inc. NFL footage ©NFL Films, Inc. Portions of this package design are ©1993 The 3DO Company. 3DO, the 3DO logos and Interactive Multiplayer are trademarks of The 3DO Company. 72001

ISBN 1-55543-985-3

0 14633 07220 4




ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
PRESENTS
NFL
JOHN MADDEN FOOTBALL
FOR USE WITH
3DO
BY HIGH SCORE PRODUCTIONS

Introducing the only way to play a thumb-numbing number of video games with just one cartridge.

Through your telephone!
For about 10¢ a play or less. With at least six new games planned each month. The latest and the greatest, plus previews of tomorrow's hottest hits that aren't even available yet. Play them whenever you want. Try them at home so you'll know what to look for in the store.

It's easy. Just insert the GameLine™ Master Module™ (it costs about the same as two game cartridges) into your Atari® 2600 VCS™, Sears Video Arcade™, ColecoVision™ (with Expansion Module #1), Coleco Gemini™, Intellivision® (with System Changer) or Columbia Home Arcade, and hook it up to any telephone. After registering on our toll-free number, use your joystick to pick and play your favorite games, enter contests. And more. Your games will be automatically charged to your (or your family's) major credit card at $1 for about 10 plays. And your telephone will never be tied up for more than a minute.

Join GameLine. For just $59.95* plus a $15 one-time membership fee, you get: the Master Module; *GameLiner* Magazine free every month for a year (a $24 value); the GameLine Master File of game instructions; full-color poster. And more.

Be the first to play the best.
Become part of the first complete nationwide video game network of its kind with video game competitions, prizes and more. Much more!

Plug into GameLine wherever you buy your favorite video games. For the GameLine dealer nearest you, call us toll free at:

1-800-CVC-2100

*Suggested retail price

GAMELINE™
The incredible new way to play video games.

GameLine™ and Master Module™ are trademarks of Control Video Corporation. Atari® Video Computer System™ and VCS™ are trademarks of Atari, Inc. ColecoVision™ and Coleco Gemini™ are trademarks of Coleco Industries, Inc. Sears Video Arcade™ is a trademark of Sears, Roebuck and Co. Intellivision® is a trademark of Mattel Inc. © Control Video Corporation. 8620 Westwood Center Drive, Vienna, VA 22180

Los juegos más caros

y deseados de 3DO

Seguramente una de las consecuencias de que 3DO no triunfara es que ahora sus juegos más raros no salen tan caros. ¿O debería ser al

revés por su rareza y unidades limitadas? Esta sección no busca en este viejo estándar de empeorar las cosas. los videojuegos, os traemos No tenemos intención aquí los diez nombres que

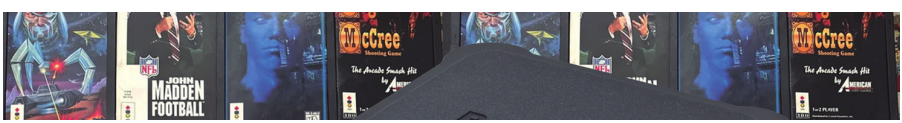
de que los juegos que salen más cuestan. Como siem-

SUMARIO

por de especulación, sino solo de cambiar con el paso de los José Luis Sanz coleccionismo, por si te ape-aquí se conviertan en objeto pre, esta clasificación puede meses, pero os puede servir

tece meter la cabeza en el de referencia. Eso sí, tened mundo 3DO. Y algo curioso en cuenta que al vender la del sistema creado por Trip máquina como un centro

Hawkins es que su rareza y multimedia, os encontráis



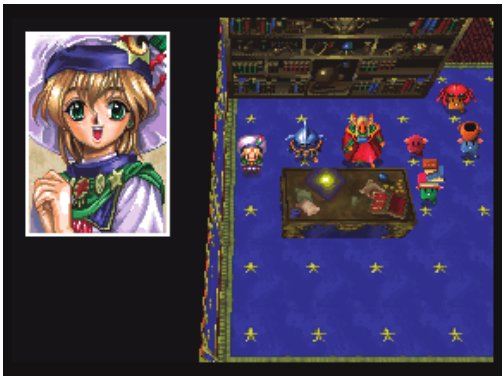
fracaso no han servido para productos que no son solo disparar los precios, como juegos. También hay desa-mucho en el hardware, en rrollos educativos e incluso todo lo que tiene que ver con títulos para adultos publi-el proyecto M2 y ciertos mo- cados por algunas de las delos de la máquina como productoras de cine X más los que os contamos en pági- conocidas de la época.

nas anteriores. Así que si os Venga, estos son los 10 pro-apetece comenzar a gastar ductos 3DO más caros... P

1 3.500 – 6.500€

DinoPark Tycoon (1994) | 3DO se vendió como un aparato capaz de hacer muchas más tareas que las de una simple consola y por eso llegaron al mercado algunos títulos educativos. Este de DinoPark Tycoon es uno de ellos y en él tenemos que gestionar un recinto al estilo Jurassic Park. Parece ser el más caro porque fue extremadamente limitado

2 en su distribución, al centrarse casi siempre en el ámbito escolar. Si encuentras uno, tú verás si quieres gastarte tanto. 3 4



900 – 1.500€ 800 – 1.200€ 550 – 900€

Lucienne's Quest (1995) | Se fa- Eye of the Typhoon (1996) | Jue- Firewall (1996) | Shooter raro; su bricaron muy pocos y fue el único go de lucha coreano, casi imposi- producción limitada lo convierte en

5 exponente del género en occidente. ble de localizar fuera de Asia. una pieza muy, muy buscada. 6 7

500 – 850€ 280 – 450€ 250 – 450€

GameGun (1994) | Periférico para Endlessly (1996) | Aventura inte- Battle Blues (1996) | Estrategia los juegos de tiro; encontrarlo com- ractiva erótica; rara por la censura por turnos ‘made in Korea’; su valor

8 pleto es muy complicado. y desaparición de copias originales. reside en la exclusividad. 9 10

220 – 400€ 200 – 380€ 180 – 350€

Royal Pro Wrestling (1996) | Di- NeuroDancer (1994) | Odisea cy- Super Street Fighter II Turbo (1994) fícil de importar y valorado por su berpunk para adultos; hay pocas | Una de las mejores conversiones; rareza y una caja muy, muy bonita. unidades completas en el mercado. muy buscado por su calidad.

$1,499
JAM

AO

800

Thunderbolt

Jin Yuitz
HP
Haqueba
HP

KO
FeiLong

2

5

8

3

6

9

4

7

10

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Un mando para cortar

la carne de zombie

Resident Evil es de las mayores sagas que han conocido los videojuegos en los últimos 30 años. Y prueba de su impacto son experimentos como los de este curioso mando.

por En el ecosistema por el una declaración de intencio-que nos movemos del nes sobre hasta dónde podía marketing extremo hay llegar la promoción de un un espacio para ver la lle-videojuego icónico. gada de algunos periféricos que son una auténtica mara-¡Apártate que te corto! José Luis Sanz villa. Seguramente nuestros padres no pensaran lo mismo El mando fue visto por prime- cuando nos veían con una ra vez en 2005, coincidiendo motosierra en la mano apun- con el lanzamiento de la ver- tando a la pantalla, mientras sión para Game Cube de Re- partíamos por la mitad a un sident Evil 4. Fabricado por

zombie gritando de emoción. Nuby Tech, contó con licen- Y parece obvio que cuando cia oficial de Capcom y eso llegó Resident Evil 4, el título sí, su distribución fue muy li- de Capcom se llevó la palma. mitada ya que en la mayoría Lanzado en plena fiebre de de territorios estuvo vincula- los “survival horror”, este da a reservas anticipadas o dispositivo no fue solo una promociones especiales en simple curiosidad sino toda tiendas concretas. Incluso a

SUMARIO

Ideal para cortar la pana

GameCube, PS2 y Espada todos los colores de la Al levantar la espada entramos en el

modo apuntando del personaje.

motosierra

Con el tiempo este periférico

llegó a PS2, junto al juego, y

provocó un “baile de colores”. **Un mando estándar** No fue casual y responde a La parte superior de la una combinación de estrate- motosierra tiene todos los gia promocional y limitaciones controles del mando de de fabricación. El modelo de Game Cube, lo que hace PS2 es normalmente rojo y el que sea complicado utili-de Game Cube amarillo. De zarlos fácilmente durante la cada uno se fabricaron 50.000 partida. Están los dos sticks unidades en todo el mundo y analógicos, el D-Pad y los cada una de ellas viene iden- botones A, B, Y, X y Select/ tificada y con la particularidad Pause. Los gatillos se de que no hay dos manchas ubicaban en las superficies iguales, ni en forma ni en el de agarre y también el tono de la sangre. Así que sí, botón Z. Como veis, una este **Chainshaw gamepad** es disposición algo extraña y objeto de coleccionismo. poco intuitiva.

regalos de los distribuidores ta con enemigos del juego ¿Era cómodo jugando? locales a las redacciones de como el pérfido Dr. Salva-las revistas, lo que obviamen- dor. El diseño incluía una En términos de uso real, el te contribuyó casi al instan- empuñadura para sujetarlo, mando no estaba pensa-te a su rápida conversión en una espada con su cadena do para largas sesiones de pieza de coleccionismo. ensangrentada y un tirador juego. Esa es la verdad. Téc-

A nivel de diseño es eviden- que simulaba el propio arran- nicamente funcionaba como

te que el mando no dejaba que de la herramienta. Y sí, un mando estándar de Game

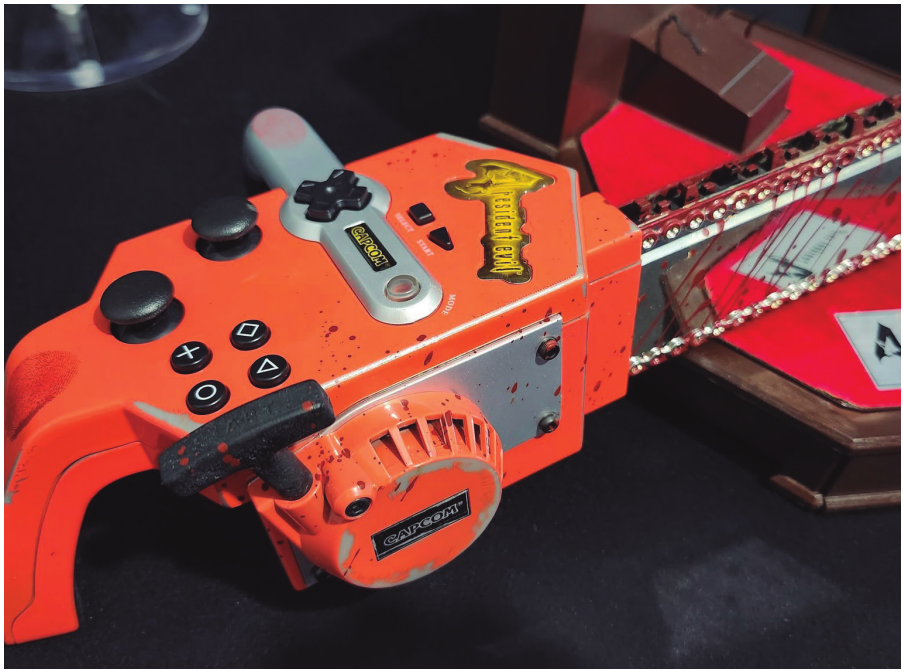
lugar a dudas: reproducía a de un primer vistazo parece Cube (luego llegó a PS2) con escala una motosierra, uno un artefacto desagradable y los botones esenciales inte-

de los elementos clave más hasta deliberadamente incó- grados en el cuerpo de la mo-

reconocibles y acongojantes modo, que se alineaba per- tosierra, pero su ergonomía

de aquel Resident Evil 4, y fectamente con el tono gene- era limitada. Su tamaño, peso se asociaba de forma direc- ral de violencia del juego. y disposición poco conven-

cional lo hacían escasamente



práctico frente al controlador oficial. En la práctica, muchos usuarios lo encendían unos minutos —a veces solo para escuchar el característico sonido mecánico al pulsar el botón— y volvían rápidamente al mando tradicional para jugar de verdad.

No era un periférico funcional y nunca se fabricaron

grandes cantidades. Es más, tuvo versiones con muchos colores distintos y sí, es un producto muy buscado por los coleccionistas. P

Fotos e imágenes cedidas por Jane Whittaker.

“Vengo de una época Jane Whittaker, trotamundos digital

donde la jugabilidad lo era todo” **Seguramente no sea un nombre que reconoz-cas a primera vista, pero la carrera de Jane**

Whittaker abarca algunas de las décadas más

E transformadoras de la historia del videojuego. l pasado mes de ene- ta, desarrollando para pla-ro de 2026 recibió el taformas de 8 bits como ZX Aurora's Award en el Spectrum, Commodore 64 y

evento Pocket Gamer Con- Atari 2600, y después pasó

por José L. Molina nects London 2026 junto a a trabajar en prácticamente

Women in Games. Un re- todos los sistemas impor-conocimiento que premia tantes de las dos décadas su liderazgo creativo y una siguientes, incluidos PC, trayectoria de cuatro déca- consolas de Atari y apues-das, en las que desempeñó tas fallidas como el cance-muchos cargos directivos en lado 3DO M2. Y si te lo pre-grandes estudios internacio- guntas, sí, en aquella época nales, trabajando en video- era habitual compaginar el juegos clave y desarrollo de desarrollo con otros traba-sistemas técnicos pioneros jos más, en su caso agen-

Su carrera empezó hace te por el día, y creadora de

40 años, en los años ochen- juegos por la noche, como

recuerda una foto suya con al desarrollo, también ha hasta PlayStation 5. ¿Po-

uniforme de policía. ocupado puestos ejecutivos drías compartir algunos de P Sus créditos abarcan una de máximo nivel. Comen- los primeros proyectos en

gran variedad de géneros y zó como programadora en los que participaste y cómo

tecnologías, desde Alien Vs MicroProse, la semilla de lo esas experiencias ayudaron

Predator en Atari Jaguar, que luego se convertiría en a dar forma a tu enfoque de hasta proyectos de gran Firaxis, y a lo largo de 44 diseño? calado como Microsoft Fli-años ha pasado por cargos ght Simulator. Entre los ejecutivos en Metro Gold- Vengo de una época en

títulos en los que ha tenido wyn Mayer (MGM), Atari y la que la jugabilidad lo era un peso notable figuran Fl- otras empresas. Su expe- todo. Simplemente no te-ying Shark, Magnetron, la riencia como empresaria la níamos el lujo de que unos serie Midwinter con Ashes llevó a fundar su propio es- gráficos bonitos sostuvieran

of Empire, el recordado tudio, Athena Worlds. un juego. Todo el foco esta-

Darkseed de H.R. Giger, ba en la diversión. A medida R

Train Sim World, Euro Empecemos por el principio. que pasaron los años, tanto

Truck Simulator, World Tu carrera comenzó en la como desarrolladora como of Warcraft, Theme Park edad de oro de la informá- editora, mi enfoque clave

World, Indestructibles, tica de 8 bits, en una época ha sido impulsar el

disfrute

Los Sims, GoldenEye 007 en la que todo en los juegos y la satisfacción del jugador. P

para Nintendo 64 y Power aún se estaba inventando. Quiero que la experiencia Crystal. Y estos solo son Trabajaste en títulos para de juego sea algo que le una selección dentro de una plataformas como ZX Spec- cuentes a todos tus amigos.

lista que suma cientos de trum, Commodore64, Atari, Para mí, los gráficos y las juegos entre labores crea-etc., y continuaste con PC tecnologías modernas de-tivas, técnicas y ejecutivas. y casi todas las máquinas berían apoyar una jugabili-

> Pero hay que decir que de aquellos tiempos, des- dad innovadora y emocio-

su trayectoria no se limita de las primeras consolas nante, y no al revés. Los >>

Jane Whittaker en una foto de archivo de sus tiempos en Atari, agachado y con una camiseta violeta, junto a otros empleados de la compañía.

de lenguajes de alto nivel.

En cierto modo, me siento

un poco atada de manos en cuanto a que el nivel de control sobre el hardware

depende más de una API, o del motor de alguien, que de mi propio código. Eso sí, los proyectos son más estables, se pueden desarrollar mucho más rápido y más barato. Es algo bueno, pero la "nerd" que hay en mí echa de menos investigar las entrañas de cada R chip de la placa del circuito.

Irónicamente, mi mayor desafío fue adaptarme a que el desarrollo de juegos se volviera técnicamente más fácil, en lugar de más difícil. A pesar de llevar 44 años en este negocio, todavía trame la diversión! ¿La gen- cia de terceros. Por lo tan- estoy trabajando constan-te va a disfrutar esto? to, los desafíos técnicos en temente para mantenerme

Jane Whittaker, trabajando en remoto desde el jardín de su propia casa, en una foto actual.

equipos me mostraban nue- que escribíamos todo des- sin herramientas ni asisten- en este negocio, todavía trame la diversión! ¿La gen- cia de terceros. Por lo tan- estoy trabajando constan-te va a disfrutar esto? to, los desafíos técnicos en temente para mantenerme

esos títulos originales eran totalmente actualizada con

Has trabajado en una enor- aprender el hardware a un todas las últimas tecnolo-me variedad de plataformas, nivel muy bajo. Estábamos gías y herramientas, para desde los primeros ordena- programando directamente seguir escribiendo código

dores de 8 bits hasta conso- para los chips, configuran- con los últimos estándares P

las, software de simulación do registros dentro de los modernos. Mi cabeza me e incluso hardware experi- componentes de la placa mantiene muy al día. Eso sí,

mental como la cancelada del circuito y, a menudo, ¡mi corazón echa de menos R 3DO M2. ¿Cuáles fueron escribiendo en binario. Mi escribir ensamblador! algunos de los mayores de- cabeza todavía está llena safíos técnicos o creativos de códigos binarios y hexa- Has estado involucrada en

que has vivido al adaptarte decimales, imágenes que algunos proyectos icónicos. a tantos cambios? me vienen sobre las espe- Tal vez Alien vs Predator,

cificaciones de los chips y para Atari Jaguar, sea uno P

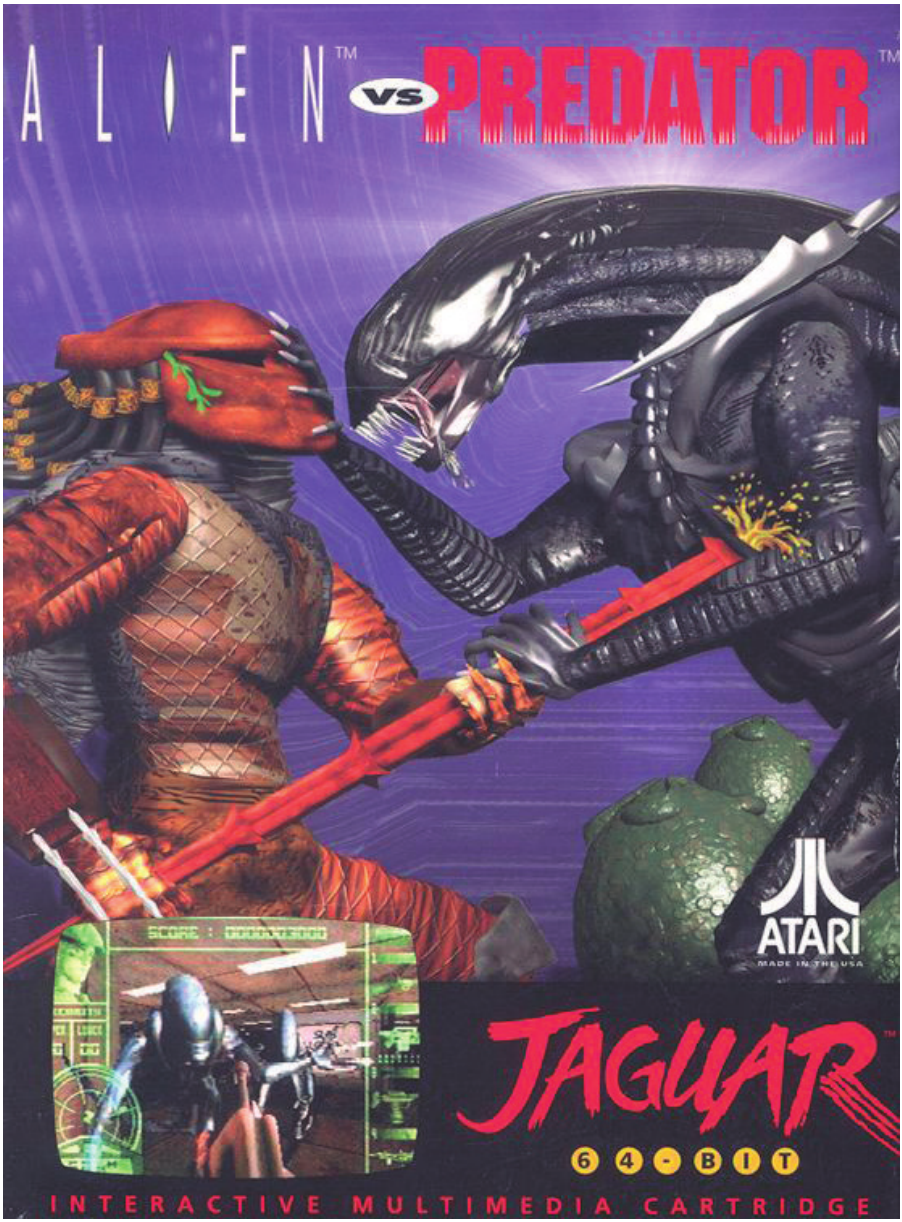
Como programadora, los cómo aprovechar al máxi- que recordamos especial-

desafíos técnicos cierta- mo los datos que zumban mente. ¿Cuáles fueron los mente se han vuelto mucho alrededor de una placa. mayores desafíos que en-

más fáciles. Hoy en día, la Todo eso ha cambiado frentaste al desarrollarlo, R

mayoría de los programado- drásticamente, sin embar- cómo abordaste un título así res utilizan herramientas de go, echo de menos el pro- con un hardware limitado? desarrollo de juegos dispo- gramar a ras del metal, ya nibles en el mercado como que muy a menudo ahora En el plano personal fue mu-Unreal Engine o Unity. el programador está distan- chísimo trabajo, tanto para

Vengo de una época en la ciado del hardware a través Mike Beaton como para



mí, por lo que siempre está-

bamos luchando contra los

plazos de entrega de cada

parte del juego. Hoy en día

tenemos equipos de progra-

mación. Alien Vs Predator fue codificado por Mike Beaton y por mí. ¡Los dos! (¡con Mike Pooler proporcionando herramientas de compresión que ayudaron mucho!). Así que la presión del tiempo y las horas tan largas ciertamente jugaron

un papel importante. De hecho, ¡pasamos algunas semanas trabajando día y noche en casa de mis padres, con nuestras máquinas de desarrollo invadiendo su mesa de comedor! Técnicamente, nuestro mayor desafío fue el rendimiento, seguido por el rendimiento y luego, quizás, ¡el rendimiento! Teníamos mucho que hacer en términos de renderizado, IA de los enemigos,

R

jugabilidad y mucho más,

con una consola que, para

los estándares modernos,

no tenía mucha potencia de Alien Vs Predator, seguramente, es el mejor juego que

proceso. Constantemente tuvo Atari Jaguar en su historia. Obra de Jane Whittaker.

teníamos que ser creativos

con los algoritmos, no solo los chips personalizados y sión, así como la herencia para que todo el juego cu- el 68000, lo que nos obligó que ha dejado el juego?

piera en un cartucho que te- a utilizar múltiples conjuntos R R nía un espacio limitado, sino de instrucciones y lenguajes Con toda sinceridad creía para que el juego funciona- al mismo tiempo. Fue el pro- que Rare era el mejor estu-ra correctamente. Pero vol- yecto más complejo, pero dio del mundo. Había segui-

viendo a mi punto anterior, también el más divertido de do su trabajo durante mu-R también tuvimos que apren- mi vida. ¡Estoy realmente chos, muchos años, desde der una arquitectura com- orgullosa de lo que logró la época de los 8 bits, con su pletamente nueva, incluidos todo el equipo! dedicación tanto a la

jugabi-dos chips personalizados, lidad como a la calidad. Fue

“Tom y Jerry”, que no sabía- Aunque no desarrollaste una elección obvia para ser

mos al principio cómo pro- GoldenEye 007 de forma honesta. Estoy muy conten-P

gramar para ellos y cómo directa, jugaste un papel ta, como representante de funcionaban. AvP fue escri- clave al contar con Rare. Metro Goldwyn Mayer en el to íntegramente en código ¿Qué hizo que Rare desta- proyecto, de que Rare estu-

máquina. No solo en código cara tanto en ese momento viera a la altura del desafío. máquina, sino código para y cómo recuerdas esa deci- Creo que el legado del >>

Tuvo un gran impacto en mi

juego habla por sí mismo. trabajo. Aprendí mucho so-

No solo es icónico, sino que bre la estructura narrativa
sigue siendo absolutamente y las piezas escénicas que
convincente incluso para los podrían ser enormemente
estándares modernos. divertidas. También me dio
una comprensión mucho

En el espacio de la simula- mayor del uso del impacto R P
ción, tu trabajo en Microsoft visual para impulsar una his-
Flight Simulator y tu tiempo toria. El viejo dicho de que
en MicroProse deben ha- “una imagen puede pintar
berte ofrecido una experien- mil palabras” es igualmente
cia de diseño muy diferente. cierto en los videojuegos.

¿Qué aprendiste al trabajar Simplemente tenemos una Jane Whittaker fue la que
en juegos centrados en el imagen en constante cam- decidió contar con Rare
realismo y cómo influyó en bio y evolución mientras para desarrollar la adapta-
tus proyectos posteriores? exploramos mundos virtua- ción de la película de James

Bond estrenada en 1995. les. Me enseñó a hacer que

En realidad no son tan dis- todo lo que vemos a través

tintos como podrías pensar, relacionadas con juegos de la lente de la cámara de desde mi conjunto de habili- para la industria. En resu- un mundo de juego tenga dades. Me veo a mí misma men, construimos mundos significado y valor para la (y al equipo que formamos en la pantalla de los orde- experiencia del usuario. Athena Worlds) creando nadores y los poblamos, mundos para explorar. De ya sea una simulación del A lo largo de los años, has

ahí la palabra “Worlds” en mundo real o un universo colaborado con muchos de-R P el nombre de la empresa. producto solo de la imagi- sarrolladores, desde Mike

Nos hemos especializado nación. Es más, el mayor Singleton (Midwinter) has-en crear mundos abiertos aprendizaje que me ha de- ta equipos en estudios gran-

y poblarlos con una IA in- jado la simulación ha sido des y pequeños. ¿Hay un R

teligente y creíble. Desde la atención al detalle. Si te hilo conductor en el tipo de esa perspectiva, un simula- equivocas, deja de ser una proyectos o personas con dor de vuelo o un juego de simulación seria. Y por eso las que has elegido traba-exploración planetaria se he trasladado la atención al jar? ¿Y qué es lo que más

reducen a esos componen- detalle a cada proyecto que recuerdas de esas asocia-tes clave. De hecho, como hago, lo que espero que se ciones creativas? empresa, hemos terminado refleje en el producto final. de completar un proyecto ¡Tanto la atención al detalle El hilo conductor para mí ha

para Train Sim World (para como la pasión! sido una meta de mi carre-Dovetail Games) mientras ra: nunca pisar terreno viejo,

también creamos mons- También has trabajado en nunca repetir
experiencias truos en nuestro “survival cine, incluidas contribucio- del
pasado que hayan te-

horror”. Para nosotros se nes a una producción de Ja- nido éxito para
otros. Sim- R P

trata de crear mundos para mes Bond. ¿Cómo influyó plemente nunca
he querido explorar. También hemos tu experiencia en juegos en
hacer un clon de un juego realizado aplicaciones no tu trabajo en el
cine y vice- que ya existía. He tenido

versa? ¿Tu tiempo en el cine la suerte de poder elegir

cambió tu forma de pensar mis propios proyectos y he sobre la
narración o la cons- apuntado deliberadamen-

trucción de mundos en del te a que fueran pioneros, universo
videojuegos? con algo nuevo que decir.

preconcebidas. A algunas

personas les gusta sacar

conclusiones precipitadas

sobre mi situación personal y juzgarme basándose en esas ideas. Siento que el mayor problema han sido las ideas preconcebidas. Es más, me han preguntado si soy transexual. Respuesta corta “no”, o “no conforme

con el género asignado”, o

Jane también trabajó en Microsoft Flight Simulator X, muchas otras cosas. la edición más importante antes del regreso en 2020. En realidad viví una condi-

ción concreta. Como geme-

Siempre he creado mi pro- A lo largo de tu carrera has los que éramos estuve muy pio camino. Siempre quiero formado equipos y contado unida a mi hermana, lo que

esforzarme por ser quien historias a tu manera, mien- me condujo a más de 60 ci- P

crea un género o tenden- tras también has vivido de rugías para separarme de cia en los juegos, en lugar forma auténtica y con cora- ella durante la infancia. Sí, mi

de ser una seguidora. Esto je. ¿Tu viaje personal ha in- nombre legal es Jane. Men-R me ha dado la oportunidad fluido en los proyectos que ciono esto porque ha gene-de trabajar con las personas eliges o en la forma en que rado en mí una gran pasión más inteligentes y creativas trabajas con los demás? por defender la diferencia en del mundo. He trabajado nuestra industria, desde la

con los mejores a lo largo Ciertamente ha habido per- igualdad para las mujeres,

de los años. El recuerdo que sonas con las que elegi- hasta la igualdad de color, la queda es el aprendizaje. ría no trabajar, dados sus discapacidad y la diferencia Cada día me quedaba algo prejuicios y actitudes. Me de género. Dedico gran par-nuevo de personas mucho complace decir que son te de mi tiempo en trabajar

más inteligentes que yo. una minoría. Una minoría para apoyar a quienes no R

Podría existir la tentación muy, muy pequeña. Duran- tienen voz, para que de un

de pensar que las persona- te muchos años me man- susurro pasen a ser escu-lidades más importantes del tuve oculta en un segundo chados. Por lo general todos mundo de los juegos son in- plano hasta que el mundo ven que la parte inferior de

accesibles y distantes. Y no estuvo listo para aceptar- mi indumentaria es muy fe-R es cierto, tengo muchísimos me, o tal vez hasta que yo menina. Pero no es un refle-recuerdos de la amabilidad, estuve lista para aceptar al jo de la moda, sino más bien la decencia y la compasión mundo. Todavía me recuer- una declaración de apoyo a con la que me han tratado dan, sorprendidos, aquello las mujeres en el

mundo de tantos desarrolladores de de “no puedes haber tra- los videojuegos, que todavía

juegos. Desde escuchar bajado en ese juego”, solo siguen marginadas, y como recuerdos del Holocausto porque lo hice apartada de un recordatorio de mis >>

de Jack Tramiel (fundador los demás, evitando even-de Commodore y propieta- tos multitudinarios e incluso rio de Atari) hasta las ideas reuniones de trabajo. Eso de John Romero mientras ha cambiado mucho a me-estábamos en un panel dida que el mundo que me de BAFTA. ¡Incluso Steve rodea se ha transformado. Jobs, dándome un recorri- Siento que yo también lo he do por Apple y tratándome hecho y siento que el mayor como si fuera de la realeza! problema han sido las ideas

tros nos preocupemos por

los demás, las ondas se extiendan por el estanque ayudando a más y más per-

sonas a crecer. Como parte de eso, también me enorgullece enormemente asesorar a otros, desde mujeres en juegos, hasta los margi-R nados y desfavorecidos que trabajan con organizaciones como la fenomenal Fundación IGDA que socorre a tantas personas a encontrar su lugar en esta industria que llamamos videojuegos, independientemente de sus antecedentes o "diversidades", hombres o mujeres. La industria sigue evolucionando, tanto técnica como culturalmente. ¿Qué cambios has acogido más a P lo largo de los años y qué crees que aún necesita mejorar? ¿Y qué consejo le

darías a los nuevos desa-

rrolladores que quizás aún

no se ven representados en

el campo?

Jane Whittaker en la actualidad, donde sigue desarro-llando juegos. Actualmente está con Xenomorph. En un momento de la dé-

cada de 1980, cuando co-

raíces y la conexión física El lanzamiento de cada tí- mencé en este negocio, los R

que tuve con mi hermana. A tulo me enorgullece. Re- juegos se veían como algo veces le sorprende a la gen- cientemente lancé uno para de nicho para niños. Hoy te y me pregunta. ¡Lo que PlayStation 5 y me produjo en día, los juegos son para es una excelente manera de tanta alegría como poner a todos y los que hacemos aprender! la venta un trabajo de ZX ahora van mucho más allá

Spectrum en 1982. Tam- en llegar a todos los gé- R R

Cuando reflexionas sobre bién espero que, de alguna neros y culturas. ¡Sí, las

tu trayectoria, ¿hay momen- manera, haya podido de- chicas también juegan! Mi P

tos particulares, ya sean fender a los desfavorecidos esposa, Claire, no tiene ma-grandes victorias o logros en la industria de los video- nos y, sin embargo, los jue-

silenciosos, que te brinden juegos. No puedo lograr gos han progresado hasta la sensación de un especial el cambio por mi cuenta, el punto en que puede jugar orgullo personal? pero me enorgullece estar con World of Warcraft jun-

jugando un pequeño papel to a otros y meterse en una en marcar la diferencia para mazmorra. Otros jugadores

muchas personas. Espero no tienen idea de que ella que cuantos más de noso- no tiene manos ni piernas.

Ella es igual que ellos en

estos entornos virtuales.

Ese es un salto cuántico no

solo para hacer juegos para

Claire, sino para todos. Solo

tengo un consejo para los

desarrolladores y profesio-

nales de la industria de los

juegos que intentan dejar su

huella: nunca dejes de per-

seguir tus sueños. Nunca

te rindas porque alguien te

subestime o intente decirte

que la industria no es para

ti. Los sueños pueden con-

vertirse en realidad, pero Jane, vestida de policía cuando alternaba varios trabajos

necesitan compromiso, im- además del desarrollo de videojuegos. pulso y pasión. ¡Nunca te

desvíes de tu camino! Tengo un diagnóstico de recolectar 100 unidades de

Para los jugadores, les esclerosis múltiple aunque oxígeno y 600

plantas, sino R

digo que continúen com- espero que nunca me diag- estar a la intemperie, impro-prando y jugando todo nostiquen falta de ideas. visando y buscando comida. aquello que quieran jugar. Mi nuevo “survival horror” Mi codirector en Athe-

Alza la voz y dinos a los es una especie de conti- na Worlds, Mike Meaden

desarrolladores los juegos nuación personal de Alien (Star Citizen y Forza Hori-

que quieres. Lo cual a ve- vs Predator, llamado Xe- zon), ha ideado un sistema ces es diferente a lo que la nomorph. Para establecer de creación y supervivencia industria piensa que podrías expectativas, el juego no revolucionario, donde so-querer jugar. Por favor, con- está ambientado en el uni- brevivir tiene más de crear tinúen apoyándonos, pero verso Alien. A pesar de las y adaptarse que de acabar

trabajen con nosotros. La excelentes relaciones con dentro de una rutina tediosa. R mayoría de los desarrolla- Fox/Disney, en realidad no Un sandbox sobre cómo so-R dores de calidad están pro- quería que fuera parte de brevives y cómo eliges ex-fundamente interesados en esa IP. Mi objetivo es to- plotar el entorno y gestionar

sus comentarios y ven su mar todos mis aprendizajes las amenazas. Prevemos

trabajo como una asocia- de AvP y mis otros juegos que no habrá dos jugadores ción con los jugadores. para superar los límites de que jueguen lo mismo por-

la IA actual, con criaturas que se basa en sus eleccio-

Recientemente mencionas- que tomen sus propias de- nes. Es muy ambicioso, aun-te que estás trabajando en cisiones. Quería volver a que suena a exageración. un “survival horror”, incluso mis raíces de crear juegos Hemos pasado algunos a pesar de que te enfrentas llenos de tensión, donde es- años trabajando en diseños

a importantes desafíos de tás atemorizado por lo que y algoritmos y en cómo pre-P

salud personal. Eso es real- pueda haber a la vuelta de tendíamos lograr todo esto, mente inspirador. ¿Podrías la esquina. antes de compartir cualquier

contarnos más sobre este AvP nos hizo ganar pre- noticia públicamente. Tene-nuevo título, qué lo impulsa mios por la atmósfera y ese mos gente increíble con tra-y por qué te motiva tanto a es mi objetivo nuevamente. yectorias en juegos de mun-seguir creando? Y, por últi- Quiero que la superviven- do abierto y AAA. No estoy mo, ¿cómo te gustaría que cia no sea una cuestión de creando este juego sola. P te recordaran dentro de esta

industria?

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

No era tan bueno el

área de descarga

Que el paso del tiempo no nos castiga a todos por igual es un hecho irrefutable. Que con Su-per Dropzone de Super Nintendo se ha ceba-

R do cruelmente, también lo es. ebuscando entre los sonoro que hace 30 años centenares de juegos definiría como "sobresalien-

que analicé en su te". Dicen que del pasado te

por década maravillosa de las cuerdos, no que te imagines Juan Carlos Sanz reviews de 8 y 16 bits, me día en Súper Juegos, en mi quedas con los mejores re-

cosas que no fueron, y a ser

hizo especial ilusión encon- posible no vuelvas a ellos a

trarme con este Super Dro- no ser que se trate de una si-

pzone de Super Nintendo. tuación de emergencia, pero Es cierto que es un cartucho yo empiezo a pensar que, o

que parecía tener olvidado, mis gustos han cambiado

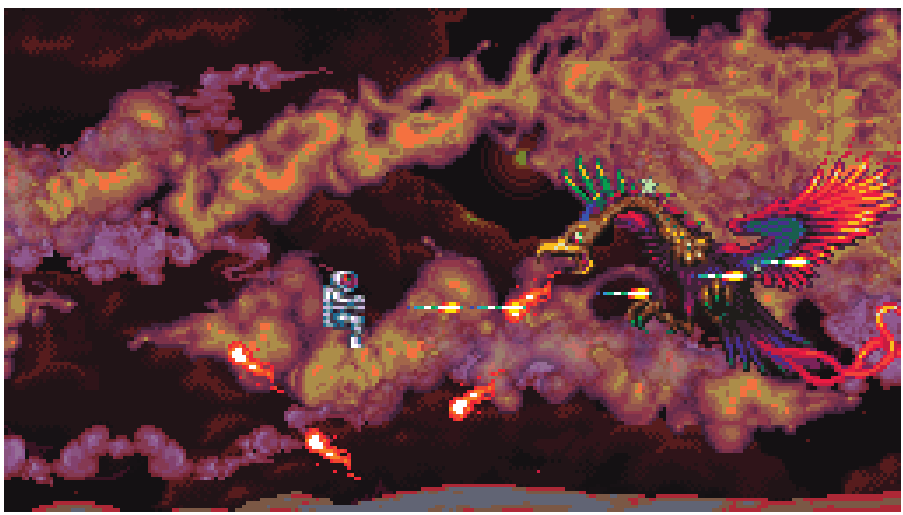
pero al revisitar las páginas mucho en este tiempo o mis

del número 33 de la revis- viajes a la Mancha a ver a

ta, de repente los recuerdos mi amorcete me hacían ver

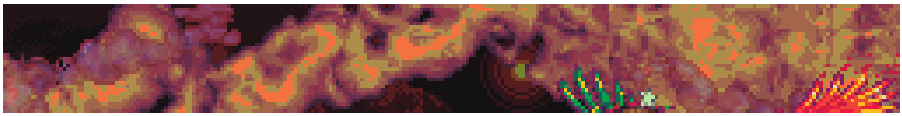
SUMARIO

comenzaron a aflorar en mi la vida de otra manera. Del



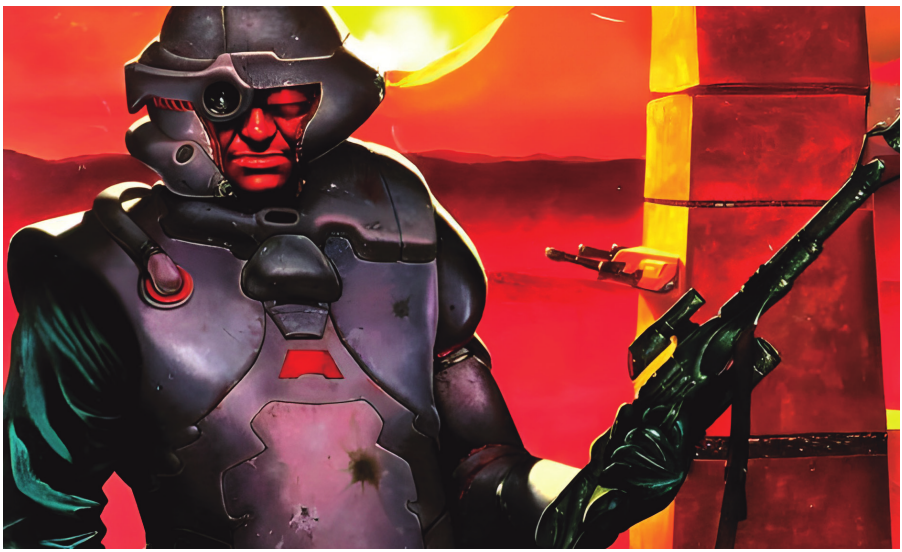
cabeza. Recuerdos, todo color de rosa Así que ya os hay que decirlo,
de disfrutar hacéis una idea de por dónde

con unos gráficos especta- va este Ajuste de Cuentas. culares, una
acción trepidan- Rejugándolo treinta y pico



 te y variada, y un apartado años después, Super Drop-

zone me parece un juego del original: apenas algún po- desarrolla el cartucho. Y ya



entretenido sin más. Y para tenciador de armas, tres ene- está, lo

demás es idéntico al un rato como mucho, no migos desperdigados algo original. Muy poca cosa para para abusar de él, de echar- más grandes al final de cada un remake, que salió once le horas como si no hubiera ola (que se repiten continua- años después en una má-un mañana. Y es que, tra- mente) y unos jefes finales quina con un potencial muy tándose de una adaptación de diseño más que discutible superior al que refleja este

del clásico de 1984 desa- al término de cada uno de los Super Dropzone. Así que le rrollado por U.S. Gold para cuatro planetas en los que se “dropeo” una nueva nota. P los ordenadores de 8 bits de

Atari, me da la sensación de

que el trabajo de Psygnosis 62 91

se queda en un quiero y no

puedo. La compañía britá-

en lo que no solía fallar, con NUEVA NOTA NUEVA NOTA unos fondos tipo “parallax” ca patina a nivel gráfico, algo

en los que las capas de mo- VIEJA NOTA VIEJA NOTA vimiento no terminan de en-

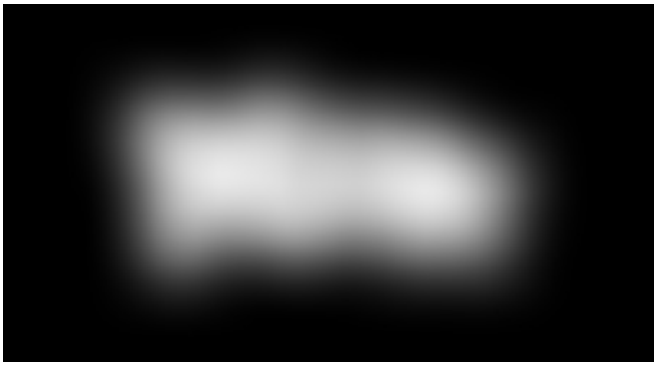
que además no aporta nada Análisis original del juego publicado en el número 33 de la revista Super Juegos (enero de 1995). cajar del todo bien. Pero es

importante a la jugabilidad

Plok! fue uno de esos plataformas que marcaron a muchos jugadores en los años 90. Parece que Marcos fue uno de ellos y aquí nos explica la razón de que sea uno de los pocos que llegó a conquistar su corazón.

Nintendo
PLOK
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
TRADEWEST

por Marcos García



Cromatismo sonoro

PLOK

A finales del mes de sep-tiembre de 1993 llegó a la redacción de Súper Juegos un cartucho prototipo de Plok! para Super Nintendo (USA Version ROM), que toda-

vía conservo. Nada más insertar-lo la melodía inicial se instaló en mi cerebro. La obra de Software Creations, encabezada por Ste y John Pickford, junto a John Buckley, Lyndon Brooke y los eternos maestros del audio, Tim

y Geoff Follin, demostró que el estudio de Manchester quería y sabía aprovechar el privilegiado hardware de SNES. La review ocupó 8 páginas, con portadilla incluida, y le otorgué un contundente 94, añadiendo que merecía formar parte de un elenco selecto junto a Super Mario World y el inminente Mega Man X.

Plok! me robó el corazón hace más de 32 años… y aún lo sigue haciendo por su estridente y acogedor colorido, la banda sonora, su jugabilidad “multimiembro”, las 38 fases, las adictivas rondas de bonus, los disfraces y la imposibilidad de guardar partida o usar passwords. Luego supe que Plok! nació a finales de los años 80 como Fleapit, como proyecto de recreativa autofinanciado por los Pickford que lo desarrollaron para el hardware Razz Board de Rare. Incluso Shigeru Miyamoto lo consideró el tercer mejor juego de plataformas, por detrás de

Anuncio TV de 3DO

Multimedia y CD-ROM:

3DO como paraíso del

Full Motion Video

Ahora vemos los juegos FMV con la perspecti-va de los años y nos parecen un horror. Pero si vuelves a tu "yo" de los 90 seguro que recuer-

Edas la emoción de descubrir un mundo nuevo. n el otoño de 1993 la aparato. A lo tonto, se estaba industria de los video- gestando el concepto "multi-juegos tenía claro que media" que prometía un Val-

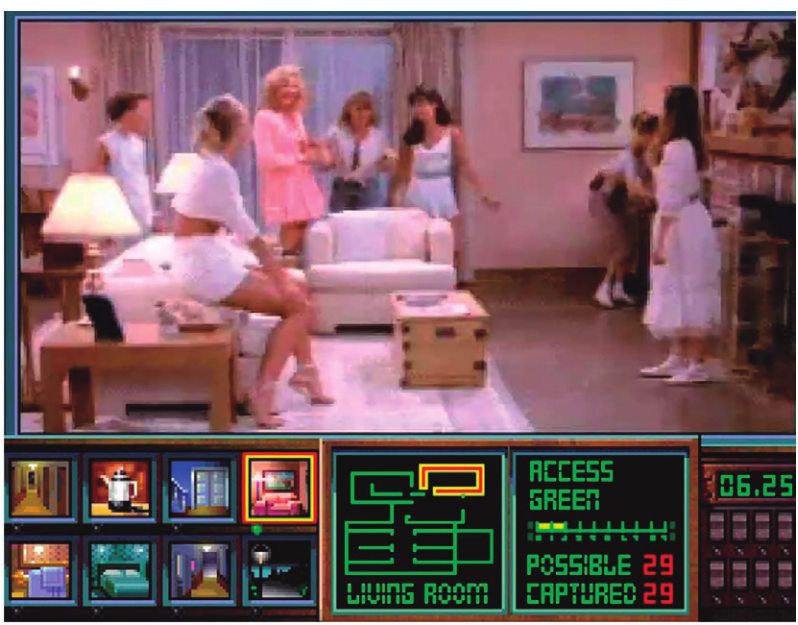
quería conquistar nuevas halla de novedades y rompía fronteras y confiaba en las viejos corsés como el del es-nuevas tecnologías para pacio de almacenamiento.

por José Luis Sanz hallar la suficiente legitimidad De los pocos megabytes que

cultural. Veníamos de una asfixiaban a los desarrolla-década dominada por con- dores en las consolas de 8 y ceptos infantiles y masco- 16 bits, pasamos a 650 MB tas de colores, por lo que en dentro de un finísimo disco muchos sectores de la indus- plateado. 3DO, en la cabeza tria pensaban que la clave del de Trip Hawkins, iba a ser

futuro estaría en la “conver- esa respuesta a la ansiada gencia”: el instante mágico “convergencia” poniendo las en el que el televisor y los herramientas para la llegada ordenadores o las consolas, de un avance revolucionario: se fusionarían en un único el Full Motion Video (FMV).

Night Trap | Si hay un juego que perso- premisa era puro cine “slasher” de serie B: un



nifica la era del FMV ese es Night Trap. grupo de chicas (incluida la malograda Dana

Originalmente rodado en 1987 para una Plato, de la serie Arnold) se reúne en una

plataforma fallida de Hasbro (NEMO), en- casa que resulta estar plagada de “Augers”,

contró su hogar definitivo a principios de los unos vampiros que buscan extraerles la san-

90 gracias a 3DO (y otras máquinas). La gre. Somos el agente que debe protegerlas.

¿Multimedia igual a con pinta de mercenario, a real; era lo más

cerca que ha-secuencias de vídeo? otro con aires de Marqués
bíamos estado nunca de vivir

o a una desaliñada bárbara una película “slasher”. Sin

Ya os hemos contado en pá- con la cara sucia por el humo embargo,
pronto quedó claro ginas anteriores que 3DO de los motores de su
coche. que este realismo visual era

no se vendía solo como una Seguramente el primer gran un arma de
doble filo. Lo ex-consola de videojuegos sino exponente de la moda
FMV plícito del contenido en vídeo como un reproductor de rea- fue
Night Trap, un juego que permitía disfrutar de efectos lidades que se
podía ampliar en realidad nació en los 80 especiales y situaciones
tan con películas, CD de música y que fue un proyecto fallido
“veraces” que resultaron y hasta fotografías. Todo co- hasta que
encontró su forma perturbadoras para muchos nectado a una
televisión que en 3DO. Por mucho que os de la época, llevando
Night no necesitaría de ningún pe- sorprenda leerlo más de 30 Trap
hasta el Senado de los riférico más para ser el eje años después, la
prensa EE.UU. para demandar un sobre el que girara nuestro quedó
anonadada ante la control de edad sobre estas ocio electrónico
doméstico. posibilidad de vigilar cáma- obras.

Toda esa arquitectura téc- ras de seguridad que mos- Y es que uno de
los gran-

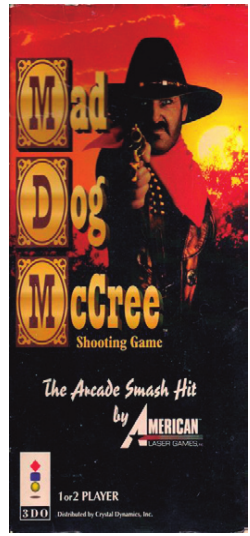
nica de la máquina permitió traban escenas reales con des logros de
3DO es que que, de un día para otro, el actores de verdad en tiempo
fue la primera plataforma realismo se convirtie- que supo canalizar ese

ra en un objetivo inme- nuevo tipo de contenidiato y que los menús do, y que convirtió al de los juegos, amén de FMV en algo más que los propios desarrollos, un mero adorno, algo se llenaran de actores más fundamental: un mirándote a los ojos y detonante cultural que soltando frases como obligaría a la sociedad si fueran robots. Ya no a replantearse si eso de elegías a Mario, Luigi o los videojuegos seguía Bowser para conducir Sewer Shark, con John Dykstra a los siendo una “cosa solo un kart, sino a un tipo mandos de los efectos prácticos. para niños”. > >

Mad Dog McCree | Antes de que 3DO lle- tern. En 3DO, gracias al GameGun, podía-

gara a los hogares, Mad Dog McCree ya mos recuperar las mismas sensaciones que

era una leyenda en los salones recreativos en los arcades. Fue, con diferencia, de los



gracias al formato LaserDisc. Fue el primer juegos más recordados de la máquina (junto

gran “shooter” de imagen real que lograba a su continuación) porque aquí sí, el FMV era

que el jugador se sintiera dentro de un wes- relevante y mejoraba la experiencia.

La estética de la Serie quedó claro que la ambienta- explorado y casi impensable B y el impacto arcade ción estaba muy por encima a ese nivel en consolas an-

de la jugabilidad. El peso del teriores. Incluso títulos como

De todas las compañías que celuloide comenzaba a ser Sewer Shark, demostraban se metieron de hoz y coz en insoportablemente más po- que la fluidez del vídeo podía el universo del FMV, Digi- deroso que el de las propias generar sensación de realis-tal Pictures, bajo el mando mecánicas de juego. mo al que acompañaba una

de Tom Zito, fue la que se No obstante, para los juga- banda sonora que lucía es-convirtió en la productora de dores que buscaban la expe- pecialmente bien gracias al facto de este nuevo lengua- riencia FMV de las recreati- audio Dolby Surround. je audiovisual. Sus juegos vas en casa, 3DO era (por el fueron los que, a grandes momento) imbatible. La lle- La avalancha de

FMV rasgos, definieron el look de gada de Mad Dog McCree la consola con una mezcla fue un hito de precisión ya Como ocurre con muchas de estética entre la serie B que, por fin, con la Game- innovaciones a las que se

y la sobreactuación que en- Gun permitía detectar im- tarda un tiempo en descoser contró su punto álgido en pactos en pantalla con una las costuras, el FMV sirvió de Corpse Killer. Este shooter latencia mínima, algo poco reclamo para vender juegos a lo Operation Wolf y cautivar a una au-

hizo del FMV su razón diencia que, lo primero

de ser, tanto en los es- que hacía, era alucinar

cenarios como en los con eso de poder ver

propios personajes que un vídeo en la con-

aparecían artríticamen- sola. Y mucho más

te por la pantalla. Inten- si encima lo que ocu-
taba ser real, transmitir rría en pantalla podía
el miedo de una película controlarlo de alguna
de zombies, pero pronto manera. Es por eso
Corpse Killer, un Operation Wolf con que tras los primeros
zombies grabados y escenarios reales. lanzamientos, muchos
se apuntaron a la moda

Wing Commander III contó con un reparto de actores colosal: Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDo-well, Tom Wilson, Ginger Lynn Allen o Jason Bernard.

y rápidamente 3DO se llenó sospechosos donde el juga- tonces) como
las aventuras
de juegos del mismo estilo y dor debía fijarse en peque- gráficas, sin
convertir la ex-concepción. ños detalles para resolver el periencia en
un paseo sobre

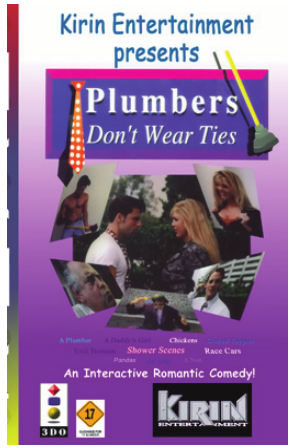
De toda esa avalancha, caso. Además, la versión de raíles. Sin apenas miga.

Who Shot Johnny Rock?, 3DO introdujo una gestión al menos, intentó elevar el económica añadida donde 3DO y la búsqueda listón narrativo utilizando es- los errores costaban dinero de exclusivas tética de cine negro y una virtual, demostrando que, estructura que se atrevía con de alguna forma, podían Lo que realmente 3DO quiso una especie de investigación explorarse caminos nuevos hacer es consolidar su iden- no lineal. En este caso, el dentro del FMV y adentrarse tidad como incubadora de FMV servía para interrogar a en géneros tan exitosos (en- experimentos que ninguna

Plumbers Don’t Wear Ties | Podríamos de- tal, sino una trama con voz en off y puntos

cir que es de los peores juegos de 3DO. Una argumentales donde debemos tomar decisio-

fotonovela (no hay vídeo) que ha quedado, nes. Su relevancia radica en que se lanzó sin



para muchos, como un artefacto cultural fas- que hubiera nadie que lo vetara por su baja

cinante que representa como ninguno aque- calidad, a diferencia de lo que hacían SEGA o

llos años 90. No es un juego de acción como Nintendo con sus “seals of quality”.

ron aspirar a revolucionar el mercado. Por ejemplo, antes de alcanzar la fama mundial con Crash Bandicoot, Naughty Dog abusó de la digitalización de actores reales para crear Way of the Warrior. Fue un juego de lucha impactante que se sirvió de la potencia de la consola para realizar zooms y rotaciones de una forma mucho más fluida que en otro sistema. Sin embargo, toda innova-

ción siempre tiene una cara

Doom en 3DO tenía proyectado ofrecer escenas FMV para la B, y esta fue la proliferación

historia. Pero quedaron tan mal, que al final se descartaron. de lanzamientos que podría-

mos considerar como basura,

otra compañía se atrevería a biando la perspectiva visual y amparados en la novedad de publicar. Un ejemplo perfecto emocional sin cortes. Segu- una tecnología que estaba es el de Psychic Detective, ramente supuso el cénit de deslumbrando a toda la in-de Electronic Arts, un drama la narrativa interactiva, una dustria. Como parte de ese interactivo que utilizaba múl- obra que exigía al CD-ROM lado más extraño y surrealis-tiples fuentes de vídeo a la una velocidad de transferen- ta del FMV tenemos al polé-

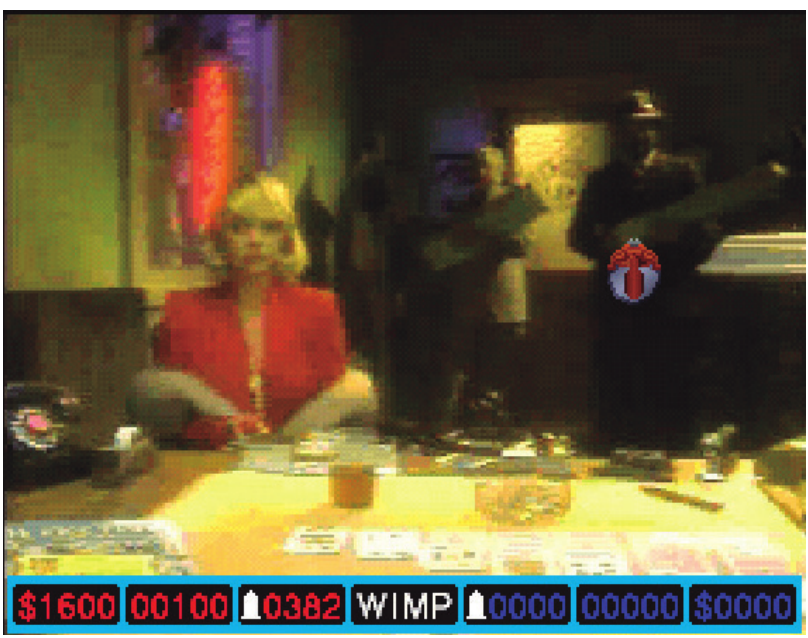
vez. Aunque no lo creáis, cia de datos que en aquel mico Plumbers Don't Wear fue toda una proeza técni- instante (1993, 1994 o 1995) Ties, una fotonovela inte-ca ya que el jugador podía 3DO era capaz de gestionar. ractiva que rompía la cuarta

"saltar" de una a otra (repre- Es lógico pensar que en pared, y que para muchos sentaban los pensamientos este entorno de libertad crea- (coleccionistas en la actua-

de cada personaje) mientras tiva gracias al CD-ROM, in- lidad) se ha convertido en el

la escena transcurría, cam- cluso estudios noveles pudie- símbolo de una consola sin

Who Shot Johnny Rock? | Si Mad Dog complejo que ofrecía, además, herramientas



McCree fue el más recordado por tener una para llevar adelante una investigación crimi-

conversión perfecta en 3DO, seguramente nal. Ambientado en el Chicago de los años

este Who Shot Johnny Rock? fue el inten- 30, el juego nos pone en la piel de un detecti-

to de American Laser Games por refinar ve privado que debe resolver el asesinato del

esa fórmula añadiendo un argumento más cantante de un club nocturno.

Psychic Detective | Si hubo un juego que qué pensaban una serie de personajes sobre

justificó la existencia de 3DO como plata- lo que estaba ocurriendo. Ahí, la perspectiva

forma FMV, ese fue este desarrollo lanza- cambiaba y veíamos la misma escena desde

do por Electronic Arts. No se trataba de un los ojos y sentimientos de esa persona. Una

“aprieta el botón en el momento justo” sino idea atractiva que todavía hoy sigue sorpren-

que podíamos ver una escena y comprobar diendo a quienes la reviven.

censura. Representaba un cuanto más se parecía un quedó claro que si ese iba a mundo donde el vídeo podía juego a una película, menos ser el camino, mejor no reco-usarse para cualquier cosa,

“juego” era. Los desarrolla- rrerlo. En la práctica, el FMV

desde el drama más profun- dores se enfrentaron a una nos devolvía a experiencias do hasta la parodia más ab- limitación física insalvable. sobre “raíles” como las de surda, siempre orientada a Un CD-ROM solo podía con- Dragon’s Lair en lo 80 con

un público adulto que busca- tener una cantidad finita de su LaserDisc, donde el único ba algo radicalmente distinto vídeo. Esto obligaba a los desafío era pulsar un botón a lo visto hasta entonces. diseñadores a crear “túneles en el momento indicado por

narrativos” donde la libertad un destello en pantalla.

El espejismo de la del jugador era sacrificada El FMV se convirtió en la libertad: adiós a en el altar de la continuidad “gran mentira”, en la prome-la jugabilidad cinematográfica. Si quería- sa de una realidad virtual

mos girar a la izquierda pero que resultó ser un teatro de

A pesar de ese deslumbra- el director no había rodado marionetas digitalizado. La miento inicial que sufrimos esa escena, el juego simple- prensa especializada, que al

todos, la era FMV en 3DO mente no dejaba hacerlo. Así principio abrazamos eso del escondía una paradoja cruel: que esa rigidez generó una multimedia como la salvación

desconexión comple- de todo, pronto nos dimos

ta con los jugadores, cuenta de que habíamos for-que rápidamente le mado parte del truco. vieron el truco a la La fatiga por todos los

"magia" FMV. juegos FMV no fue simple-

El usuario de 3DO mente técnica, sino concep-

pagó un precio bas- tual; los jugadores recordaron

tante alto por su con- que el alma de un videojuego

sola y a cambio creía no reside en la resolución de

tener el futuro en sus su imagen, sino en sus me-manos. Pero pronto cánicas y su jugabilidad. P

Way of the Warrior era un muestrario

de actores y escenas en FMV.

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Disculpe, ¿me matan

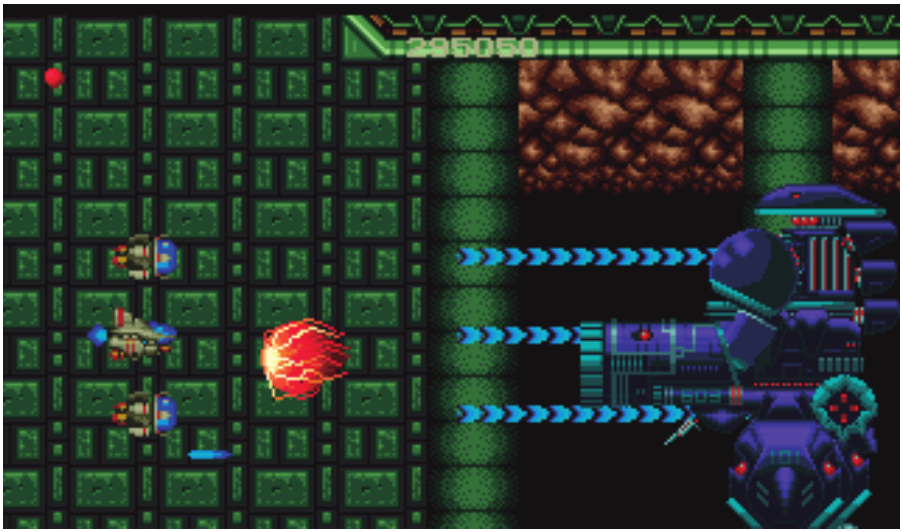
de un solo disparo?

¿Puede gustarme un juego que se lanzó 24 años antes de que yo asomara la cabeza en este mundo? Pues ahora os lo cuento.

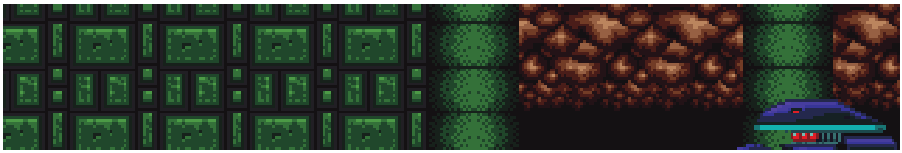
TURBOGRAFX CD por Ay los viejos marcia- de reconocer que es un vi- nitos!, esos grandes deojuego muy agradable a la

pioneros del mundo vista. Puntos extra también de los videojuegos…”. Tras al diseño de sonido, ya que tener que aguantar durante con los escasos recursos varios meses a mi padre di- Junior que había en el pleistoceno, ciéndome que estos son al- lo hicieron lo mejor que pu- gunos de los mejores títulos dieron y sigue sonando bien. jamás hechos, era conscien- También supongo que el te de que alguno tendría que diseño de los niveles es bas- probar para la revista. Lo que tante bueno, por intrincado, no esperaba es que fuera con fases que cambian sufi- Zero Wing el responsable ciente y que como te descui- de sacarme de mis casillas. des... ¡te matan! Los edificios Vamos por partes. Voy a y el suelo. No los enemigos. quitarme lo positivo de en Pero hasta aquí llega la medio para luego poder rajar bueno, porque no os bromeo a gusto. Como es de espe- si os digo que jugando a rar, aunque hace sesenta Zero Wing me han entrado años no supieran hacer grá- ganas de estampar la con- ficos como Dios manda, he sola contra el suelo. Al prin-

SUMARIO



APRENDED ABUELOS



de 35 naves de nuevo, pero

ahora estás totalmente indefenso. Así que prepárate para que te den hasta en el carné de identidad. ¿A quién se le ocurrió esto? La curva de dificultad es absurdamente difícil. ¿Boomer tal vez? Además, ¿alguien puede decirme por qué las naves espaciales revientan de un solo toque? Imaginaos si en Star Wars el X-Wing de Luke hubiera explotado al

cipio todo bien, disparas, pieza lo complicado, porque primer disparo. Zero Wing

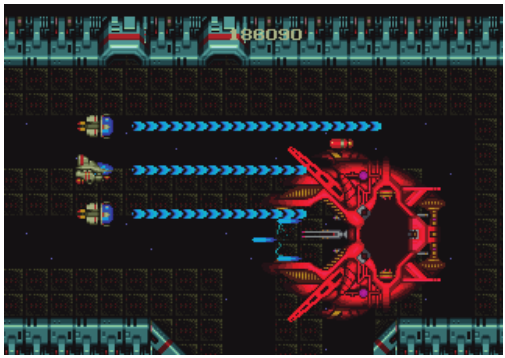
esquivas, puedes capturar más vale que no te toquen no es una experiencia es-

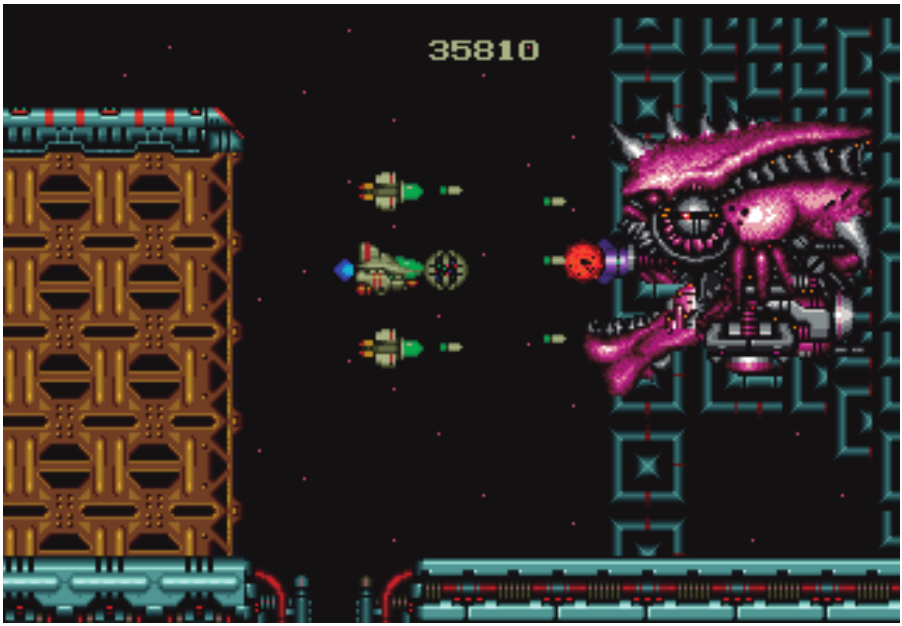
al enemigo y lanzárselo a la ni una sola vez, porque si no pacial realista, así que salvo cara a otras naves y consi- estás perdido. Pero esperad, que seas un gamer que se gues power-ups para tener que puede ser aún más gra- ha criado jugando a recrea-

disparos más potentorros. cioso. En el caso de que te tivas de marcianitos en un

Pero de repente, te aparece maten, reapareces sin nin- bar ochentero de la A5, Zero una horda de 35 naves es- guno de tus “power ups”. Y Wing es una experiencia paciales y ahí es cuando em- adivinad, te sale esa horda desesperante e injusta. P

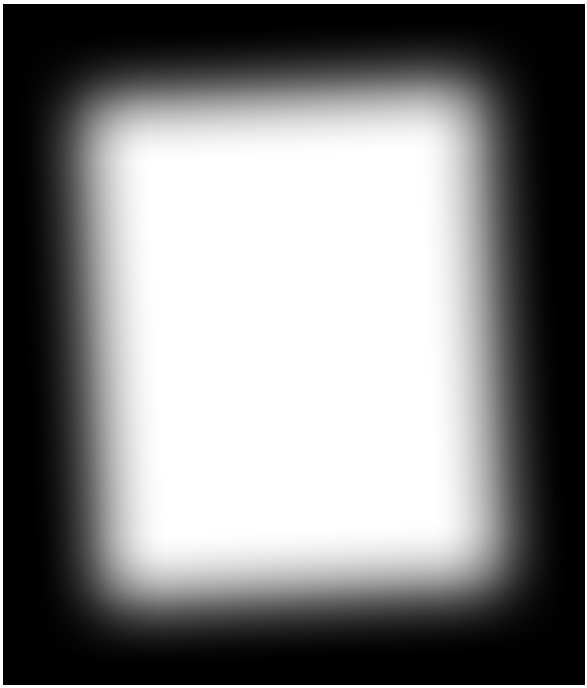
Mi padre me ha dicho que os lo diga: “Turbografx CD tuvo una versión mágica, con intros y músicas es-pectaculares y que Zero Wing sigue vivo gracias a la versión Cosmic Celebration de MD de Shinyuden”.

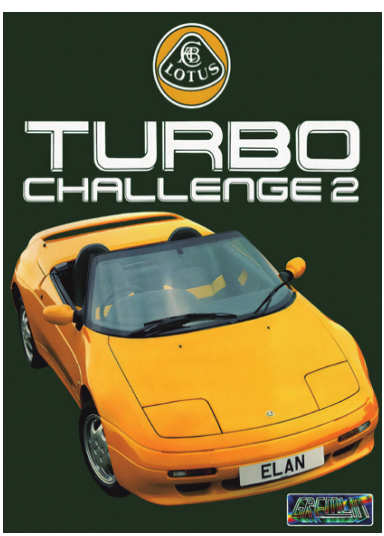




ZERO WING

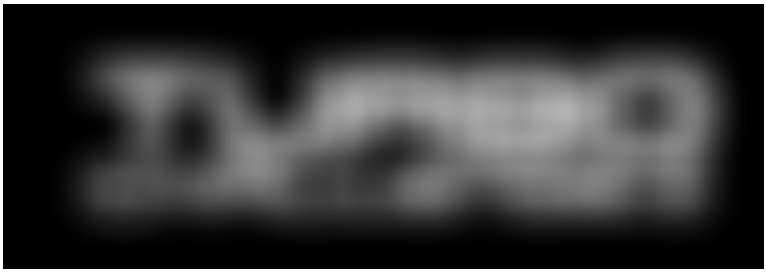
Los juegos de coches siempre fueron, en los años 90, uno de los géneros más populares y tanto Amiga como Atari ST aportaron su granito al género. Tal es así, que a alguien parece que le dejó huella este título de Gremlin Graphics.




LOTUS
TURBO
CHALLENGE 2
ELAN

por José Luis Sanz

Velocidad real Velocidad real



Uno de mis primeros re-cuerdos de cuando em-pecé a trabajar en Hobby Press en junio de 1991 fue com-probar la rutina casi ceremonial que tenían los chicos de Micro-

manía después de comer. Cuan-

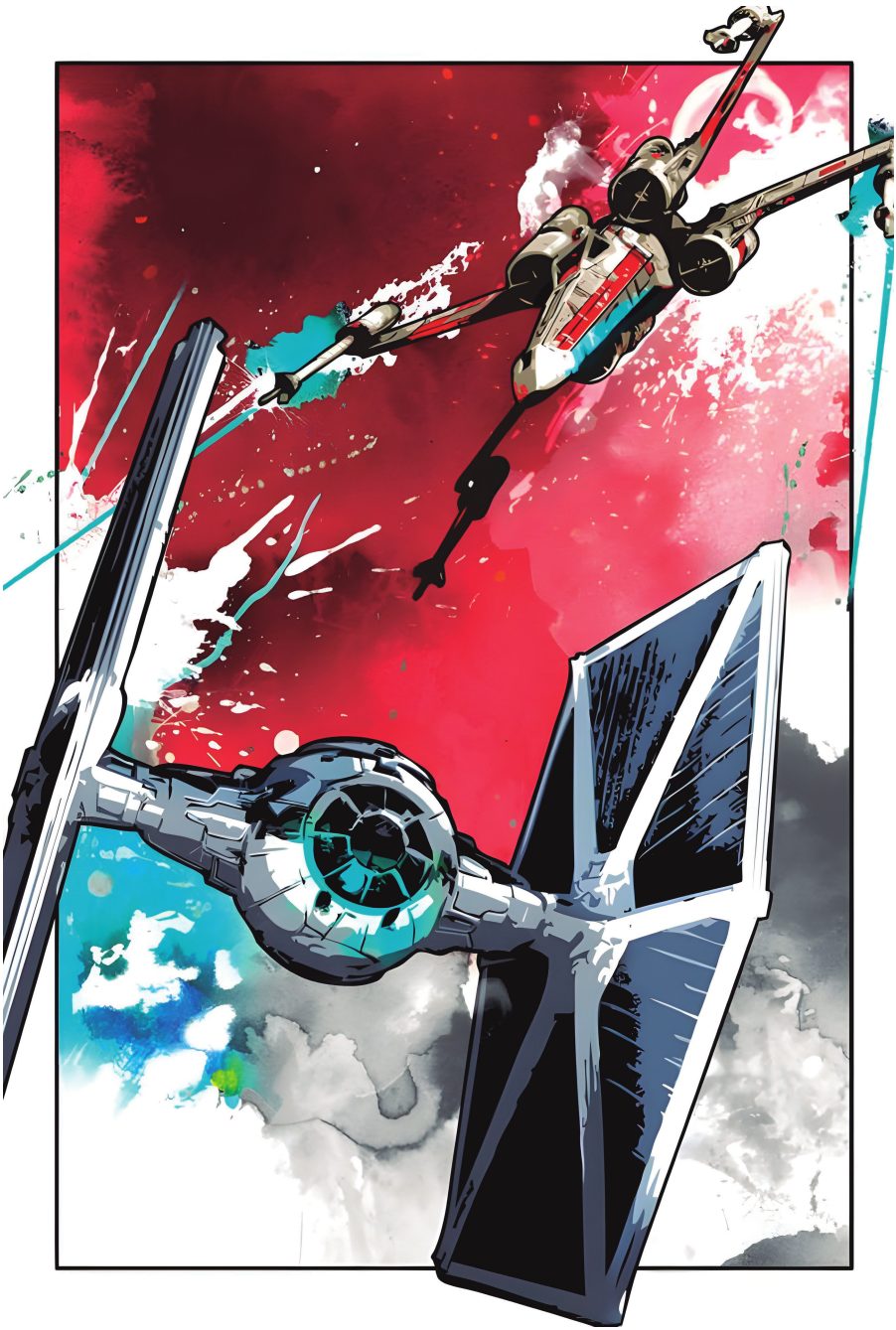
do volvíamos a la redacción, tan-

to José Emilio Barbero como Javier de la Guardia se senta-ban frente al Amiga 500, carga-

ban este Lotus Turbo Challenge 2 y se ponían el modo versus a pantalla partida.

Obviamente yo era de los que se ponía detrás de ellos y miraba sin querer meter la cuchara, no fuera que estuviera rompiendo algún tipo de tradición. Pero a medida que pasaron las semanas, me animé a cargar el juego (con su permiso) y a disfrutar de lo que, entonces, consideraba el "summum" de los juegos de carreras. Un género que me venía gustando desde siempre.

El trabajo de programación de Shaun Southern era colosal, con ese "scaling" perfecto tanto de los coches como de la carretera y el escenario. Hasta la música de Barry Leitch de los menús, en la que no reparo nunca, me tenía enamorado, a pesar de que con el tiempo resulta que escondía un mensaje subliminal que nos decía, suavemente, "you will not copy this game". Yo, al



Mi primer gran

multijugador En línea...

© The Decorium Studio

Un sueño hecho realidad | X-Wing Vs TIE Fighter fue para muchos la consagración de una forma de crear juegos por parte de Totally Games: por fin pudimos protagonizar combates online contra otros jugadores a los mandos de los principales cazas de combate y naves espaciales de Star Wars.

En los años 90 llegó de forma masiva el jue-go online a muchos rincones del planeta, y fue con X-Wing Vs TIE Fighter que descubrí un

E mundo que, entonces, ya parecía el futuro. n el año 1997 estaba No hará falta explicar,

trabajando en Erbe porque ya lo sabéis, cómo

Software y contába- estaba el mundo del mul-

mos con el enorme placer tijugador online en 1997 de distribuir los juegos de o 1998. Era un ecosiste-

por LucasArts. Nada más y ma descentralizado, donde José Luis Sanz nada menos que los The como mucho nos podíamos Curse of Monkey Island, conectar casi de forma di- Jedi Knight Dark Forces II, recta con un juego sin pasar Outlaws y... X-Wing Vs TIE por salas de esperas, halls Fighter. Uno, que lo de la ni nada parecido. saga galáctica le tira lo

suyo, Aunque hubo una compa-

no se creía que los chicos ñía que dio el primer paso a de Lucas
hubieran dado el la hora de buscar una solu-paso de crear un juego
que ción a esa nueva necesidad

aunaba todo lo bueno de los que se estaba gestando. >> viejos X-Wing
y TIE Fighter

en un único título online.

Y no solo porque reunie-

ra en un solo CD-ROM lo

mejor de ambos mundos,

el rebelde y el imperial,

sino porque habían añadi-

do la posibilidad de combatir

contra otros pilotos estela-

res humanos. A la vez.

grandes de Internet. Solo

en el mes de mayo (que ya

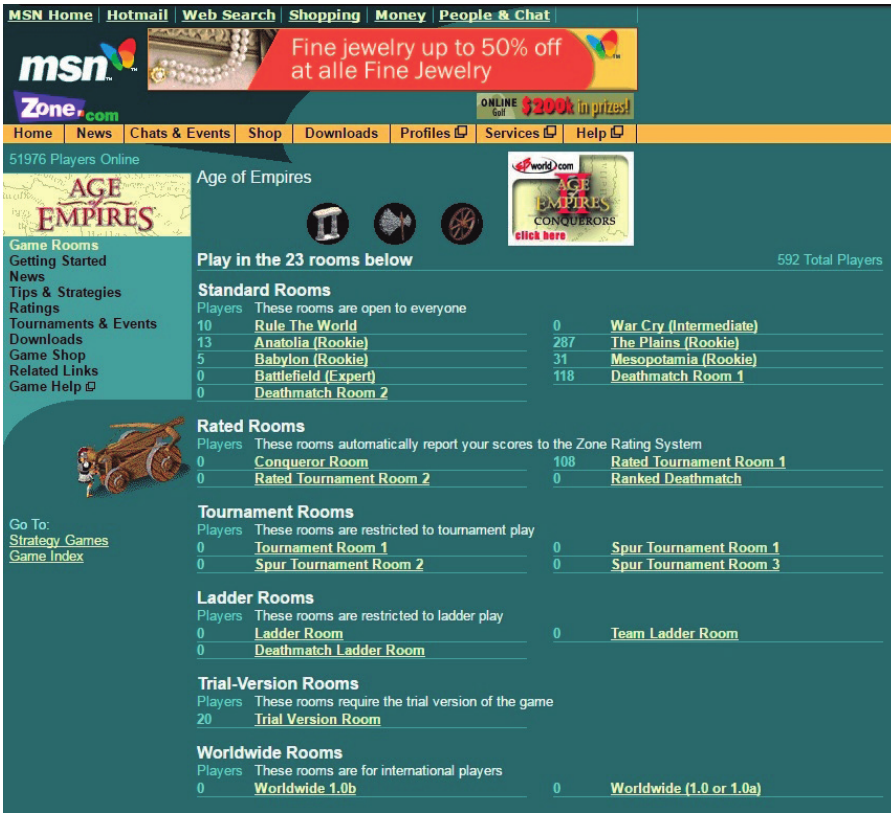
estaba operativa) se superaron las previsiones internas de partidas jugadas online, con más de un millón.

Combates online contra el Imperio

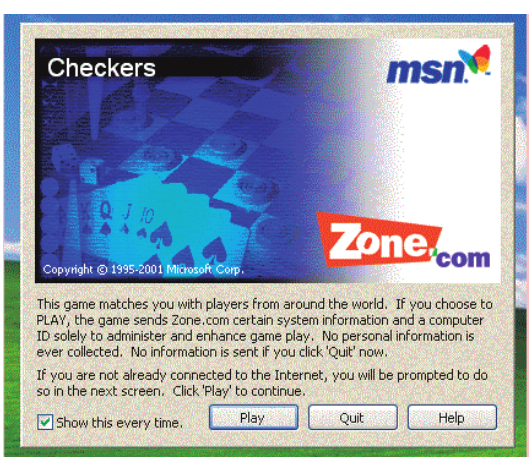
Como os dijimos, LucasArts quiso formar parte de ese ecosistema y puso varios de sus juegos dentro de la Zona logía: Fighter Ace y Ashe-(a ver, toda la vida la hemos ron's Call que, casualmente, llamado The Zone, pero bueno), uno de ellos X-Wing cuando Microsoft anunció el mente en el E3 celebrado Vs TIE Fighter. Y como os lanzamiento de lo que de- ese mismo año en Atlanta. decía, como trabajaba en finió como "una importante Y parece que el éxito llegó Erbe, pudimos probar las expansión de su Gaming muy rápido porque muy betas en ese nuevo sitio de Zone", uno de los mayores pronto, esa Zona de Micro- juego online y comprobar portales de juego online que soft alcanzó la cantidad de cómo se estaba construyen-había en la época. Y con esa 275.000 miembros registra- do un futuro de los multis. Zona, también puso nombre dos, una cifra récord que la En aquel momento, el tra- a los primeros juegos que se situaba entre las comuni- bajo de Totally Games fue aprovecharían de su tecno- dades de videojuegos más tortuoso y hasta heroico, por

Estrategias, tácticas de equipo y canal de voz en los 90 para un juego que rompió todos los esquemas.

La "Zona" de Microsoft



La Zona de juego | LucasArts



siempre fue muy reservada y no

solía dar un paso sin asegurarse

de que iba a funcionar. Así que

para sus primeros pasos online

confió en “la Zona” de Microsoft, creada al amparo de MSN. Un lugar muy organizado que imaginó el primer gran entorno online

abierto a toda la comunidad con los primeros títulos compatibles.

cómo consiguieron transmitirnos la sensación de luchar contra otros pilotos en la inmensidad de la red. Y es que muchas de las tecnologías que hoy tenemos no existían entonces. Para empezar, las velocidades de conexión de las redes domésticas.

En aquella época eran muy lentas (28.8 K) y con mucha latencia, el mayor obstáculo.

Además, no había servidores dedicados baratos por lo que eligieron un modelo “peer-to-peer” para gestionar el volumen de datos a sincronizar. De esta forma, era el propio que, con el tiempo, se corrigieron y que

Wide screen y para Windows 10 | Aunque el juego llegó en 1997 y funcionaba bajo Windows 95, actualmente tenemos una versión que es compatible con los últimos OS de Microsoft e incorpora detalles como pantalla panorámica. Amén de muchos mods que han actualizado, sobre todo, la experiencia gráfica.

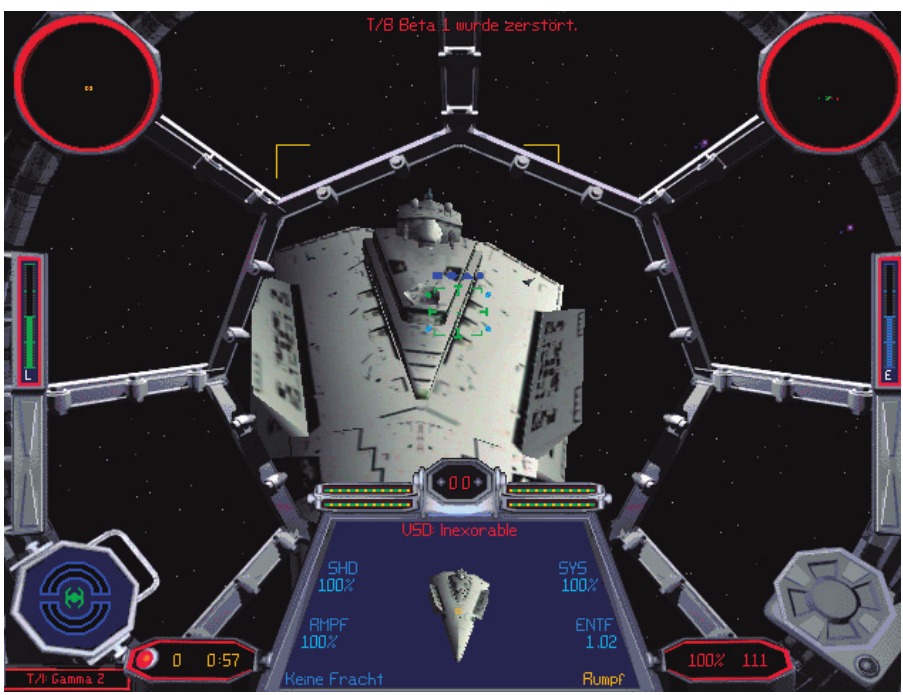
tables con mucha latencia of Power, que ya añadía un arco argumental completo juego en cada ordenador el

dieron la razón con misiones específicas. que tenía que compartir po- a David Wessman, respon-siciones, estados y acciones sable de “gameplay & story”, Un gran bautismo de todas las naves de la par- que fue el que convenció al de fuego online tida, a la vez. Así que para equipo de que X-Wing Vs reducir datos, se probaron TIE Fighter no tenía que Y sí, como os estáis imagi-ideas como enviar sólo las centrarse en una historia, nando, en Erbe Software le decisiones de los jugadores sino en los enfrentamientos echamos muchas, muchas para que cada PC simulara el directos entre jugadores. horas a este X-Wing Vs TIE resultado en lugar de trans- Aunque bien es cierto que Fighter dentro de la Zona de mitir todas las posiciones esa intención inicial luego Microsoft, con la excusa de completas constantemente. se vio corregida con la llega- que estábamos haciendo el

Eso provocó partidas ines- da de la expansión Balance “betatest”. Entrábamos y sa-

líamos de las habitaciones

(rooms) sin parar. Jugando



contra alemanes, ingleses,

japoneses y norteamericanos que, al ver nuestros nombres, nos llamaban “espaldas mojadas”. Nosotros, como no podía ser de otra forma, les devolvíamos el cumplido llamándoles “rednecks”. Un ejercicio de diplomacia online que ya estaba presente en aquel internet original.

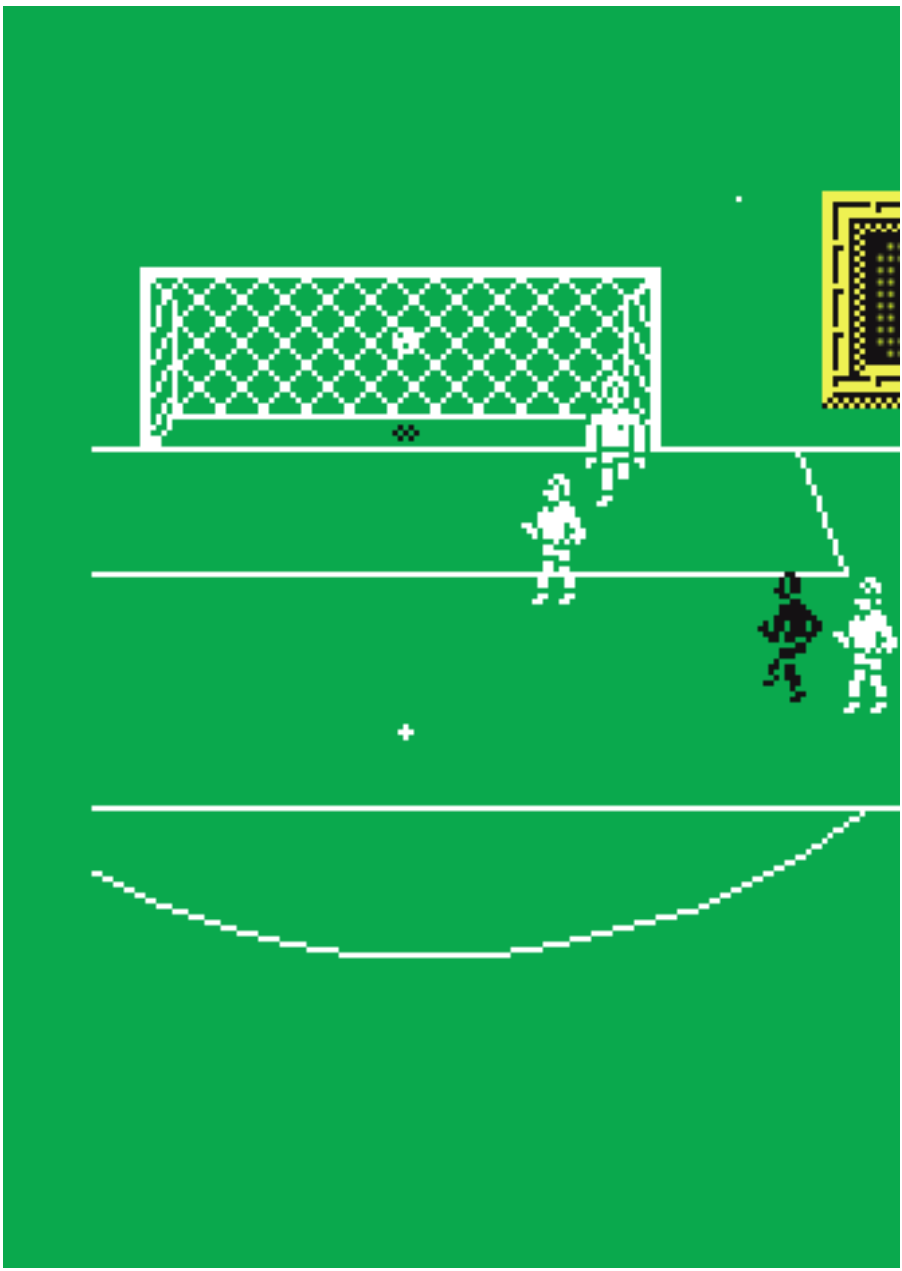
No sé qué me atraía más

del online de X-Wing Vs TIE

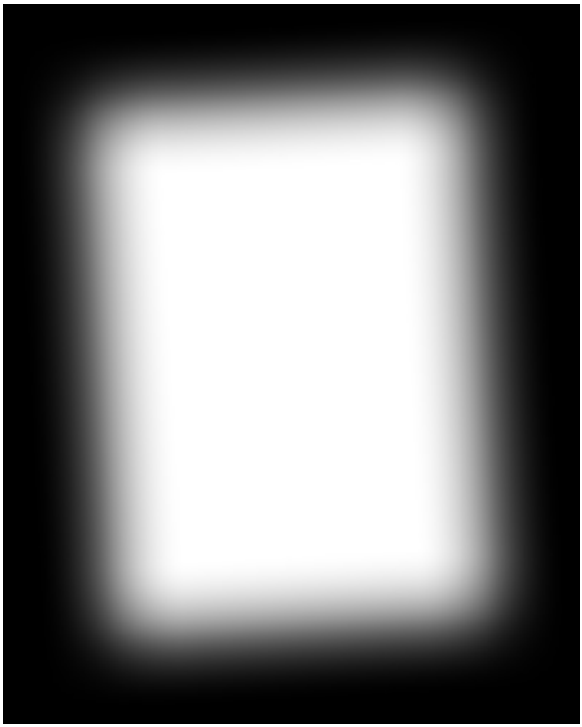
Starflight nunca se tradujo al español, lo que en la Figh ters, si el juego en sí o la

época impidió a muchos disfrutar de su historia. sensación de tocar el mundo

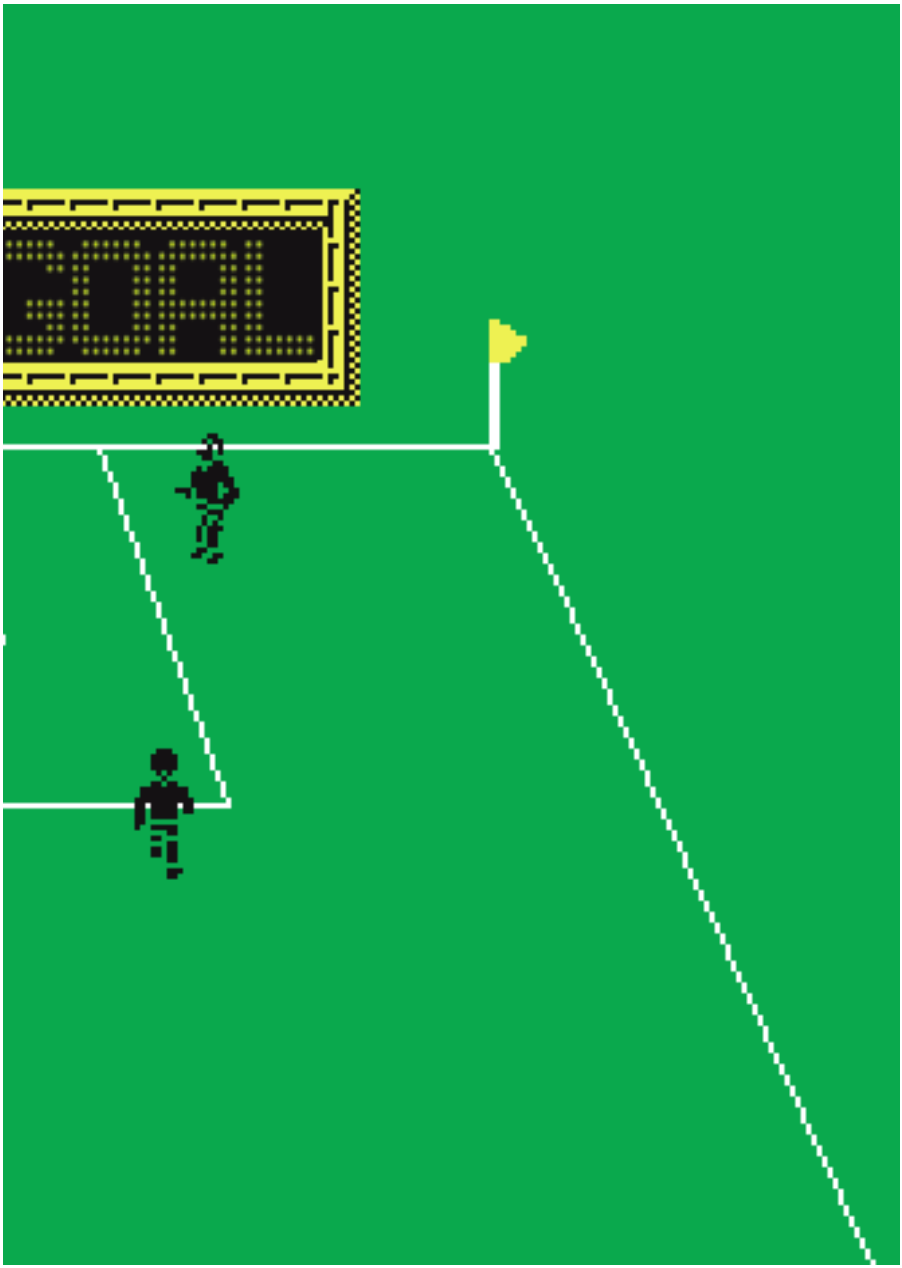
entero en cada partida. P



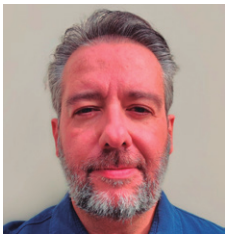
Los estudios ingleses siempre han tirado de humor cuando la tecnología les falla, y prueba de ello fue este juego de “fútbol” con nombre de gol con la mano. ¿Qué tenía para que le robara el corazón al pequeño Jorge en su infancia?



001
Peter Shilton's
HANDBALL MARADONA!
WIN 2 TICKETS FOR WEMBLEY
GRANDSLAM
Spectrum
Peter Shilton's
GRANDSLAM



por Jorge Sanz



¿Eso es mano? ¿Eso es mano?

La Copa del Mundo de Méxi-co de 1986 será recordada para siempre como una de las más especiales. No porque muchos la viviéramos en la tier-

na infancia, ni tampoco por aquel gol anulado a Míchel contra Brasil, sino por la "mano de dios" que protagonizó Diego Armando Maradona. El gol de Argentina subió al marcador después de que "el Pelusa" empujara sutilmente el balón con la mano, ganando la partida a Peter Shilton, el portero de la selección inglesa. Este lance sirvió de excusa para crear un juego que, personalmente, me marcó y que se convirtió en mi referente sobre el deporte rey para ZX Spectrum.

Su planteamiento era revolucionario para la época. Primero, porque en el juego solo controlá-

bamos al portero, que no necesariamente debía ser Peter Shilton. También porque no había un desarrollo de partido como tal, sino una cascada de jugadas en el área que debíamos atajar con los presuntos buenos reflejos del guardameta inglés.

Faltas en la frontal del área, corners, balones desde la banda... debíamos afrontar multitud de situaciones intentando siempre evitar el gol. Y ojo, porque fue desarrollado por el estudio MC Lothlorien, responsable entre otros de Barbarian I y II. P

La entrevista absurda

que definió una época

3DO llegó a España como llegó. Y una entre-vista me dejó claro que aquello sería una apuesta fallida. Y no tanto por la feroz com-

petencia de SEGA, Sony o Nintendo. En el año 1993

estába- fiamos en el éxito de ese

mos todos jugando en estándar creado por Trip

casa con los 16 bits Hawkins. Aunque lo más

de Nintendo y SEGA. Eso seguro es que a lo largo de

por teníamos para llevarnos a minándose un poco, ante la José Luis Sanz la boca y solo el Mega CD era lo más avanzado que 1994 esa confianza ya fuera

inacción de los “partners”

flirteaba con eso de usar por traer a nuestro país (y a

CD. La llegada de 3DO otros muchos) una máquina nos marcó a muchos que, que estaba desperdiciando durante algún tiempo, con- su ventana de oportunidad.

El modelo M2 de 3DO fue el asidero al que se agarró Goldstar para vender más en el lanza-miento de su consola en España. Te prometían el futuro sin hablar del presente.

La primera, Goldstar trabajador llamado Antonio gente de las compañías ya

Rico, que tenía el cargo sabe cómo funcionan las

Tuvimos que esperar hasta “in pectore” de Director cosas. Cómo se lanza un

1995 para empezar a escu- Comercial. Ahí empezaron juego, cuál es el proceso char los primeros tambores los primeros problemas. completo, las aprobaciones,

de guerra sobre la llegada Solo con ese último dato del el trabajo y el riesgo que hay de una 3DO a España. De cargo nos dejaron claro que detrás de cada nuevo título forma incomprensible para la consola les había caído que se decide distribuir, etc. todos, Panasonic no movió encima como un marrón y Y cuando el responsable de un dedo y fue el modelo de que no habían tenido tiempo Goldstar empezó a contar-Goldstar (luego más tarde siquiera de buscar a alguien nos todo lo que nos contó,

transformada en LG) la que que supiera de lo que nos iba era evidente que se estaba se anunció que empezaría a a hablar. Dejar la comunica- tirando a la piscina. venderse. Justo en el mismo ción en sus manos fue un Con el precio, por ejem-instante en el que lo hicieron absoluto despropósito por- plo, nos intentó convencer Saturn y PlayStation. La que ya con las primeras pre- de que era tan alto (69.900

consola de SEGA en julio guntas quedó claro que no ptas.) porque la máquina y la de Sony y Goldstar en sabía nada del negocio, solo iba a ser compatible tanto

septiembre. lo que le habían puesto en con juegos europeos

Así imaginamos que en algún argumentario que se como americanos, como si

las oficinas españolas de encargó de repetir de forma tuviera que ver una cosa la multinacional coreana se machacona una y otra vez. con la otra. O que tras el pusieron manos a la obra lanzamiento de Goldstar

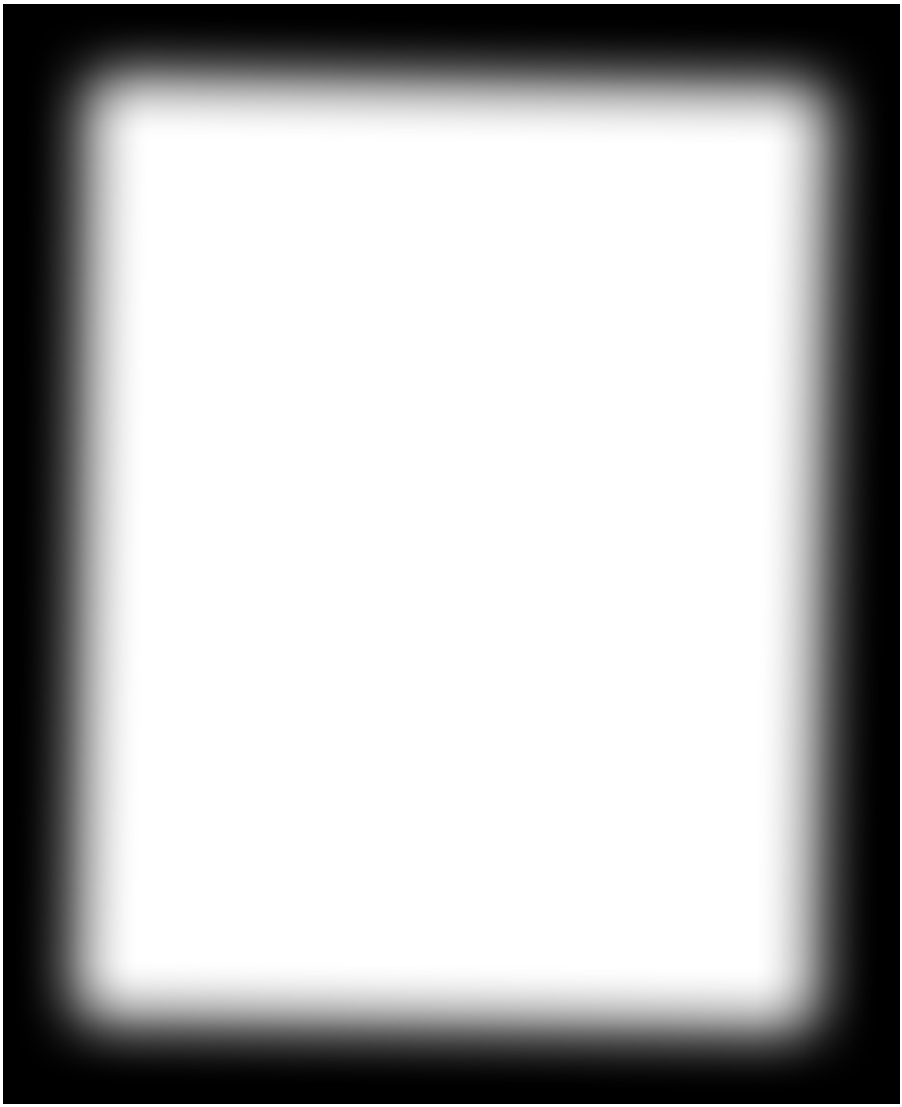
para lanzar su 3DO en Vendiendo algo en España llegaría todo el

España y en las semanas que no existe catálogo de juegos disponi-

previas cerraron entrevistas bles para 3DO desde 1993.

con todos los medios (espe- Un periodista de video- Era un argumentario que se cializados o no) para dar a juegos no sabe si le están notaba inconexo, frío y que conocer las bondades de contando una trola porque chirriaba con afirmaciones su producto. Y sí, la cara esté entrenado para detec- poco concretas que antici-

visible que se encargó de tarlas, sino porque a base paban el tachán final que contarnos todo fue la de un de entrevistar o hablar con nos tenía reservado. >>



M2, M2 y más M2

Goldstar
Con el M2 en el horizonte

La 3DO es, junto a la Neo-Geo de SNK, la máquina de nueva generación que más tiempo lleva en el mercado, concretamente desde noviembre de 1993. Curiosamente, en estos dos años transcurridos, Panasonic nunca se ha decidido a traer de manera oficial la consola a nuestro país. Finalmente, ha tenido que ser Goldstar, con el lanzamiento de su propia versión de 3DO, quien introduzca en nuestro país la máquina de **Trip Hawkins**.

La consola está disponible desde finales del pasado mes de septiembre y su precio ha sido establecido en 69.900 pesetas, una cifra quizá demasiado elevada teniendo en cuenta el ofrecido por sus más directos competidores. En este sentido, no hay que olvidar que los dos años de vida del sistema 3DO suponen una lógica reducción de sus posibilidades respecto de las consolas de nuevo desarrollo, algo que viene a solucionar en parte el anunciado M2. Los propios responsables de Goldstar justifican este elevado precio en un, no muy claro, mare magnun de compatibilidades. Según **Antonio Rico**, director comercial de Goldstar en España, este elevado coste viene propiciado por la distribución en nuestro país de la máquina, adaptada para soportar títulos tanto europeos como americanos; algo que no queda muy claro, ante la compatibilidad demostrada de los juegos europeos distribuidos por Electronic Arts España, otrora Dro Soft, como *Theme Park*, *Wing Commander*, *Rebel Assault* o *The Need for Speed* en máquinas americanas.

En la fotografía Antonio Rico, director comercial de Goldstar España, muestra su 3DO.

Asimismo, Goldstar ha anunciado que la ampliación a M2 para 3DO que permitirá, entre otras cosas, la presentación de un millón de polígonos por segundo, vídeo digital MPEG y duplicar la potencia de 32 a 64 bits, estará disponible para su comercialización el próximo mes de abril de 1996 al sorpresivo precio de *tan sólo* 15.000 pts. Nada más el cartucho MPEG de Saturn ya cuesta 31.000 pesetas.

PANASONIC 3DO M2

La nueva Panasonic 3DO M2 se pondrá a la venta en diciembre en EE.UU. Por su parte, Goldstar ha anunciado el lanzamiento de su máquina para la próxima primavera, coincidiendo con Ultra 64. Su precio llegará a las 80.000 pesetas.

Esta es la imagen que presentará la nueva 3DO M2 de Panasonic. Goldstar también tendrá la suya.

Todo lo anterior podríamos

haberlo pasado por alto y

“comérnoslo” sin más. Al fin y al cabo una entrevista de estas características no deja de ser un ejercicio de propaganda por parte de la compañía, donde dicen lo que les apetece sin tener que probar nada en ese instante. Pero lo que de verdad nos dejó claro que aquello de 3DO, al menos en manos de Goldstar, iba a ser un gran fracaso, fue la machacona recurrencia a mentar el futuro de la plataforma que, en aquellos meses de 1995, tenía un nombre: M2.

Os hemos dejado en la página siguiente la publicidad de Goldstar para el lanzamiento de su 3DO en España. Como podéis ver, no vendía lo bueno que la consola tenía en el momento

Página de la revista Última Generación, donde publiqué la

de su lanzamiento, sino lo información que nos transmitió Antonio Rico sobre el lanza-que iba a tener después, miento oficial del modelo 3DO de Goldstar en España. porque ese “millón de polí-

gonos” eran los prometidos nueva generación? Suena a si esa fue la diferencia clave

por el M2. No por la 3DO ori- genialidad, pero lo cierto es (porque no podemos olvidar ginal. Ese fue el gran argu- que la estrategia fue, cuando el potencial de las propias mento de ventas que se les menos, suicida. Con la pers- máquinas), pero desde luego ocurrió, amén de lanzar el pectiva del tiempo, enten- sí fue la más palmaria: María

bulo (que llamaríamos hoy) demos mejor por qué 3DO Jesús sí sabía de videojue-de que ese cartucho amplia- pasó tan desapercibida, ofi-gos y Antonio Rico no. dor costaría apenas 15.000 cialmente, en España. Y lo que es peor, en los

pesetas (90 euros). Y es que estas son las siguientes años figuras del

¿A quién se le ocurrió cosas que pasan cuando mismo corte, que podían

vender una consola nueva una empresa no busca per- trabajar vendiendo tabaco o

publicitando realmente la sonal que sepa lo que tiene yogures, comenzaron a lle-

entre manos y que tenga gar al mundo del marketing experiencia en la industria de videojuegos. Y ahí se en la que va a desembarcar. echaron a perder muchas

Sony puso a los mandos de compañías que dejaron atrás

PlayStation a María Jesús la pasión y comenzaron a López (ex de Erbe) y 3DO a exponer sus argumentos de

Antonio Rico. No sabemos ventas a lo ChatGPT. P

SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS

SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS

TU QUIERES GOLDSTAR **3DO**

3DO

Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: **32 bits.** Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: **64 bits.** Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.

Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.

Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.

Y de regalo

GoldStar

GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32. FAX: (34-1) 661 64 54

SI TIENES **130** PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO

GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA

Nombre del Padre: _____ D.N.I. del Padre: _____

Dirección: _____ Ciudad: _____ Tel: _____

Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91-661 63 32)

Con los Bitmap llegó la revolución

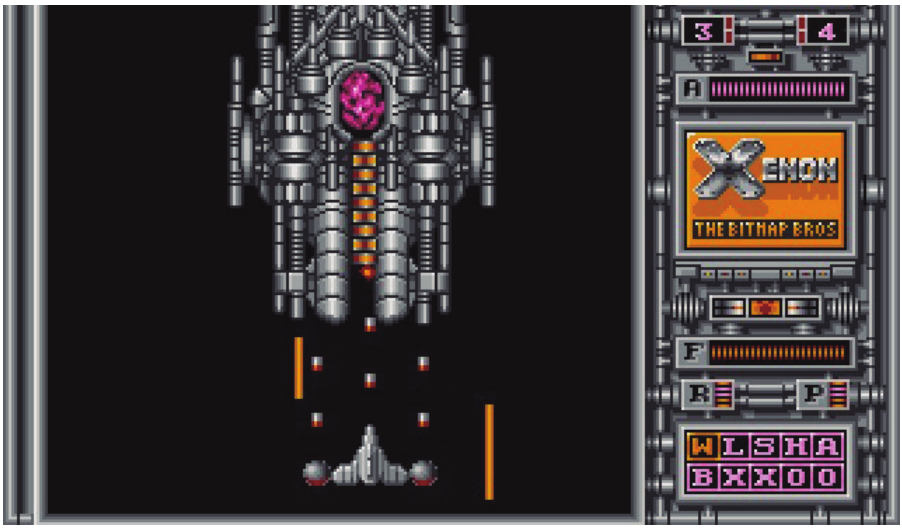
Pocos juegos de 16 bits me influyeron tanto como Xenon. Incluso llegué a jugarlo de manera furtiva en unos grandes almacenes.

ATARI ST por Marcos García

El primer juego de Bitmap Brothers fue Xenon. Meses después, con mi Atari STFM ya en casa y el Power Pack, con sus 20 "titulazos"

The de inglés del instituto el título de la revista británica un impacto directo a para que me lo tradujera a la mi línea de flotación; de re- perfección. La segunda: mi pente, ya no quería saber hermano y yo planificamos nada de mi querido Spec- una operación encubierta en trum. Desde las primeras unos conocidos grandes al- pantallas de preview hasta macenes; mientras uno dis- el análisis en Computer & traía al dependiente, el otro Video Games de marzo de sacaba el juego de su caja 1988, con portada incluida, e introducía el disco en un mi mente solo se centró en Atari ST que reinaba en el un shoot'em-up vertical que departamento de informática hacía palidecer a muchas re- y videojuegos. De hecho, re- creativas. De hecho, se con- petimos la jugada con varios virtió en coin-op de Arcadia títulos más, incluidos Over- Systems, pero esa es otra lander, Eliminator y hasta historia… y no tan divertida. Alien Syndrome. Meses Tengo varias anécdotas aso- después, con mi Atari 1040 ciadas a Xenon. La prime- STFM ya en casa y el Power ra: le enseñé a mi profesor Pack, con sus 20 "titulazos"

XENON
(C) THE · BITMAP · BROTHERS 88
MELBOURNE
HOUSE

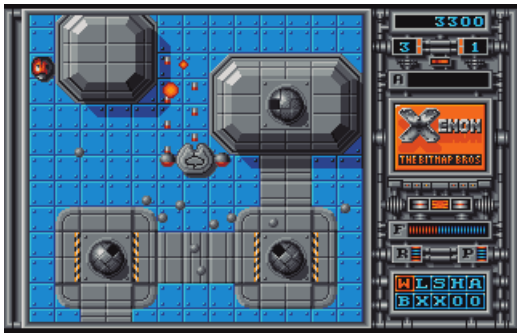

3
4
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
W L S H A
B X X 0 0

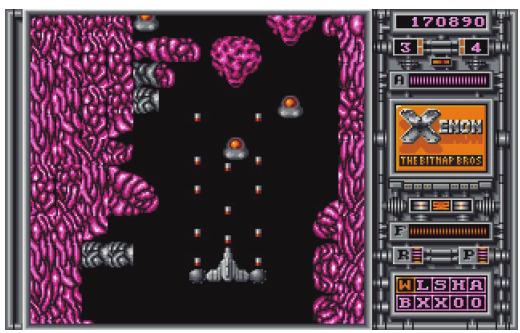
XENON

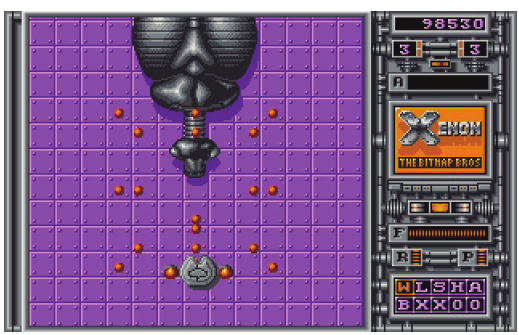
haciéndome ojitos, por fin de sus hermanos menores de más y sonara más elaborada pude disfrutar de Xenon en 8 bits. En un plano más técni- y "real". Desde aquí quiero

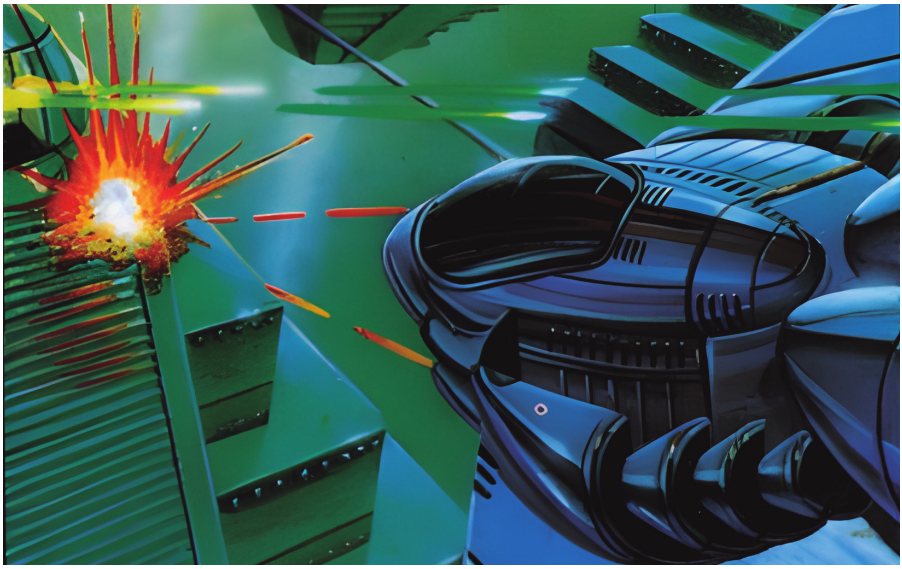
la quietud del hogar. Recuer- co, hay que decir que Xenon, rendir homenaje a Mike do perfectamente que com- llamado Kelly X durante su Montgomery, Eric Mat-partía disco con Bombuzal desarrollo, nació en los cir- thews —la inolvidable cara y y Bomb Jack. La obra inau- cuitos de Atari ST, se lanzó voz que anunciaba los cuatro gural de The Bitmap Bro- junto con la versión de Amiga sectores del juego— y Steve thers se convirtió, así, en un y, posteriormente, en el resto Kelly, los fundadores del le-punto de inflexión y sentó las de sistemas. De hecho, sigo gendario estudio, por haber bases de la revolución de los prefiriendo escuchar la inolvi- protagonizado uno de los ca-16 bits, exigiendo a gritos un dable banda sonora de Dave pítulos más importantes de estándar mínimo de calidad Whittaker en formato "Ya- mi vida como jugador y del

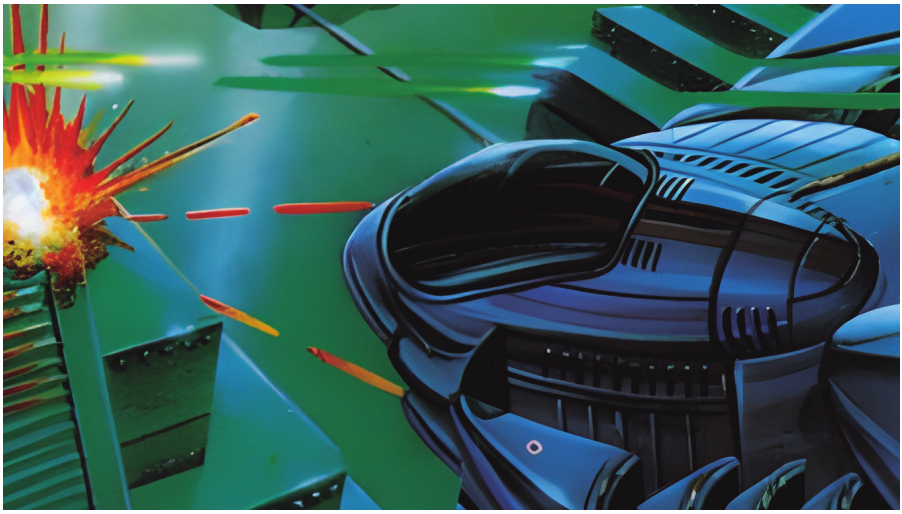
para el resto de lanzamien- mahero" de ST antes que en universo evolutivo del video-tos, muchos de los cuales Amiga, aunque esta última juego. Xenon, a día de hoy, quedaban incluso por debajo máquina tuviera un canal es mi placer culpable. P

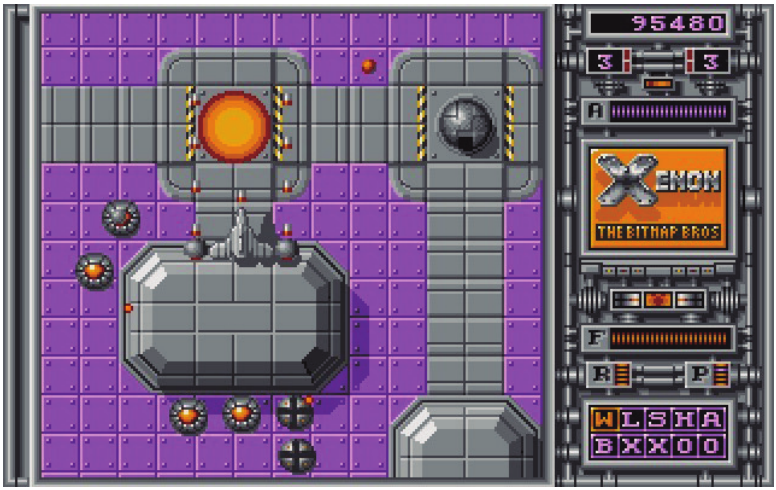

3300
3
1
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
WLSHA
BXX00


170890
3
4
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
WLSHA
BXX00

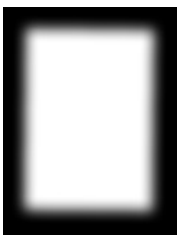

98530
3
3
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
WLSHA
BXX00



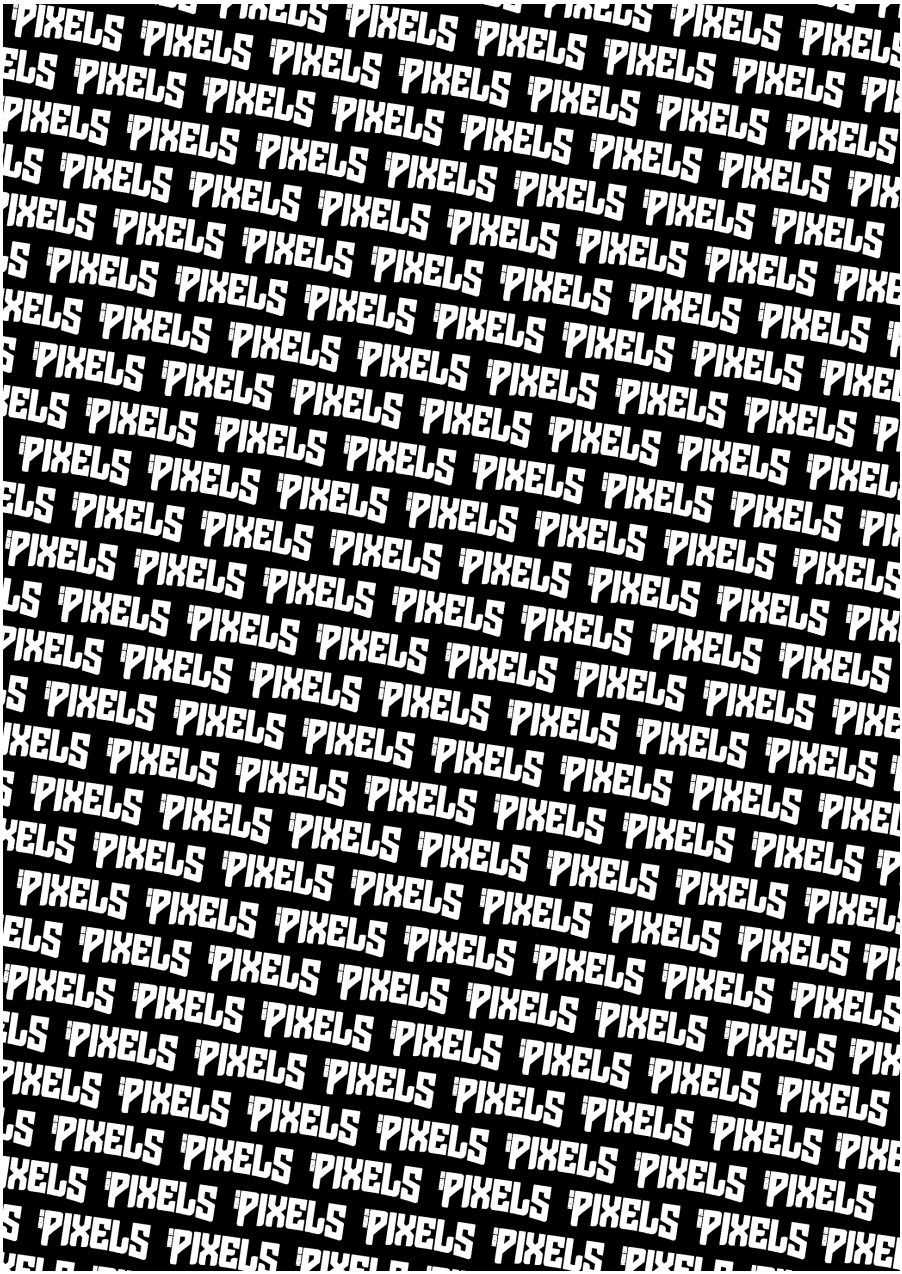



95480
3
3
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
W L S H A
B X X O O

46280
3
2
A
XENON
THE BITMAP BROS
F
R
P
W L S H A
B X X O O



XENON

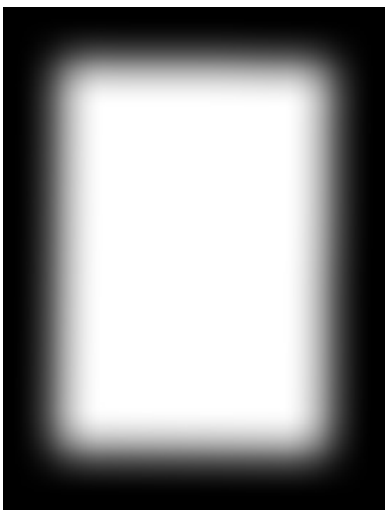


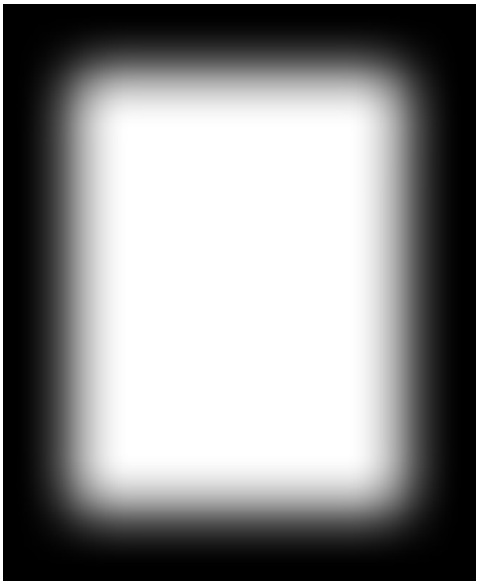
Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

Abel Martínez Mecina Carlaidus Ernesto Martín Laso Abraham Pérez Pérez Carlos Barbera Ballester Ernesto Viejo Acaymo Navarro Cerpa Carlos Casado Freire Esteban Bernal Castello Adonay González Darias Carlos Crespo Ochoa Eugenio Fernández Manrubia Adrián Villa Muñoz Carlos Durán Gil Eva López Merino Agustín Jurado Méndez Carlos Insúa De La Fuente Fco. Fidel Ortega Espliego Alba Pendón Sanabria Carlos Urbano Corrochano Felipe Méndez Garrido Albert Mercadé Carlos Vidal Rodríguez Félix Páez Pavón Alberto Escolano Sánchez César Prados González Félix Yuste Lledó Alberto Flores del Río Cgmorcillo Fermín Bernaus Berraondo Alberto Germán García García Corvincustom Fernando Gutiérrez Fernández Alberto José

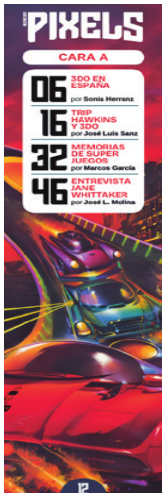
Conde Barrios Cppsvx Fernando López Orenes Alberto Marín Blanco Cristian Belzunces Fernando Mena Rivera Aleix Miró García Dandevil79 Fernando Ramos González-Serna Alejandro Baldominos Gómez Daniel Barragán Fernando Soguero Sánchez Alejandro Corral Granados Daniel Escalante Osuna Fran Iglesias Villafañez Alejandro Llin Sanz Daniel Espín Pellicer Fran16Bits_ Alejo Cabrera Dorta Daniel Expósito Zafra Francesc Quilis Álex Gil Sánchez Daniel García Molina Francisco Alarcón Parra Álex Zapatero Lozano Daniel Montealegre Claramonte Francisco Aprea Vallejo Alfonso Javier Martínez Martínez Daniel Olcina Momplet Francisco Blázquez Arauzo Alfonso Nistal Herrera Daniel Rodríguez Madrid Francisco Fernández González Alfredo Gallego Trillo Daniel Vega Rodríguez Francisco Huerta Sánchez Álvaro Arroyo Camacho Darío Martín Sánchez Francisco Javier Linares Álvaro Gómez Amor David Fernández Sanz Francisco Javier Martín Cubino Álvaro Lozano Rodríguez David García Cordero Francisco Javier Ortiz Trujillo Amado Sánchez González David Herrero Valle Francisco Jesús Rubio Reales Anacolutos David Mazuelos Maraver Francisco Luis Fernández Soriano Andrés Antolín Osuna David Pérez Arribas Francisco Miguel Alarcón Parra Andrés Pardo García David Romero Tobar Francisco Seller Rizo Ángel Borrell García David Santos “Xax” Francisco Vera Soto Ángel García García David Tapias Milán Gabriel García Pavía Angel Luis Rojo Rosa David Vega Nevares Gamer De Usera Angel Reyes Oliva García David Vega Vandenbempt Gerard Antoni Moragues Darder Davirra Gonzalo Martín Sánchez Antonio Delgado Fernández Dcourense Gorka Touzon Antonio Elvira Domínguez Diego García Sánchez Gowayn Antonio Iniesta Tresaco Diego Llorente Merino Guillermo De María Madina Antonio Lázaro Morales Diego Lorenzana Suárez Gustavo Bernaldo de Quirós Antonio Luis Carretero Márquez Dimas Sánchez Cremades Héctor Benedí Reina Antonio Sánchez López Duddo Héctor Ferreiro Vicente ARKRetro Eduardo Briz Merino Héctor Fraile Fuentes Arturo Blanco Pereiro Eduardo Falla Ramón Héctor García Reyes AvalonZGZ Eduardo Hernández Gutiérrez Héctor Rodríguez Díaz Beatriz López López Eduardo Ramos Rodríguez Héctor Salvatierra Pérez de Madrid Benat González Aberasturi Egunsenti Elkartea Hiromaru Hajime Benjamin Mañas Cárdenas Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ignacio Collado Erro Bernardo Martos Martínez Emilio Adá Nogueira Ikaruga Shock Bernat Rodríguez Caldú Emilio Arias Iñigo Gabilondo Cuéllar Borja Garate Maidagan Enrique Condo Folgado Itho Borja Pérez Rodríguez Enrique Navarro Sancho Iván González Castro Burrianapl Eriel Iván Mouriz Ibarra

ACTIVO DVD
PIXELS
12
Panasonic
UNA CONSOLA PARA
GOBERNARLAS A TODAS

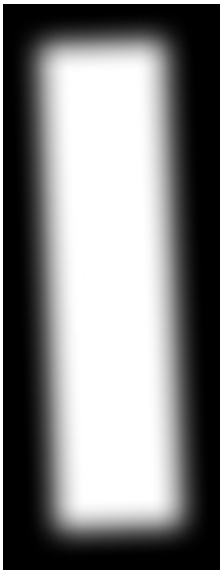




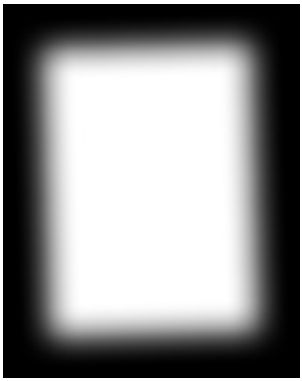
PIXELS
12
COCHES, POLÍGONOS Y 3DO


PIXELS
CARA A
06 3DO EN ESPAÑA
por Sonia Herranz
16 TRIP HAWKINS Y 3DO
por José Luis Sanz
32 MEMORIAS DE SUPER JUEGOS
por Marcos García
46 ENTREVISTA JANE WHITTAKER
por José L. Molina

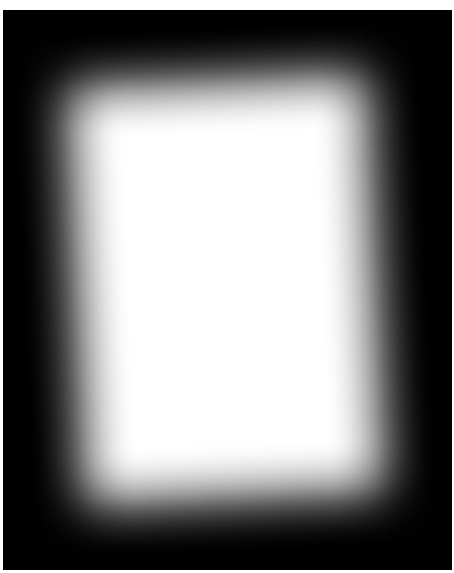
Marcos "The Elf"
1992
HARRY HOBBY
86
Puntuación favorita
5
Fuerza
3
Trabajo
9
Redacción
7
Gamer



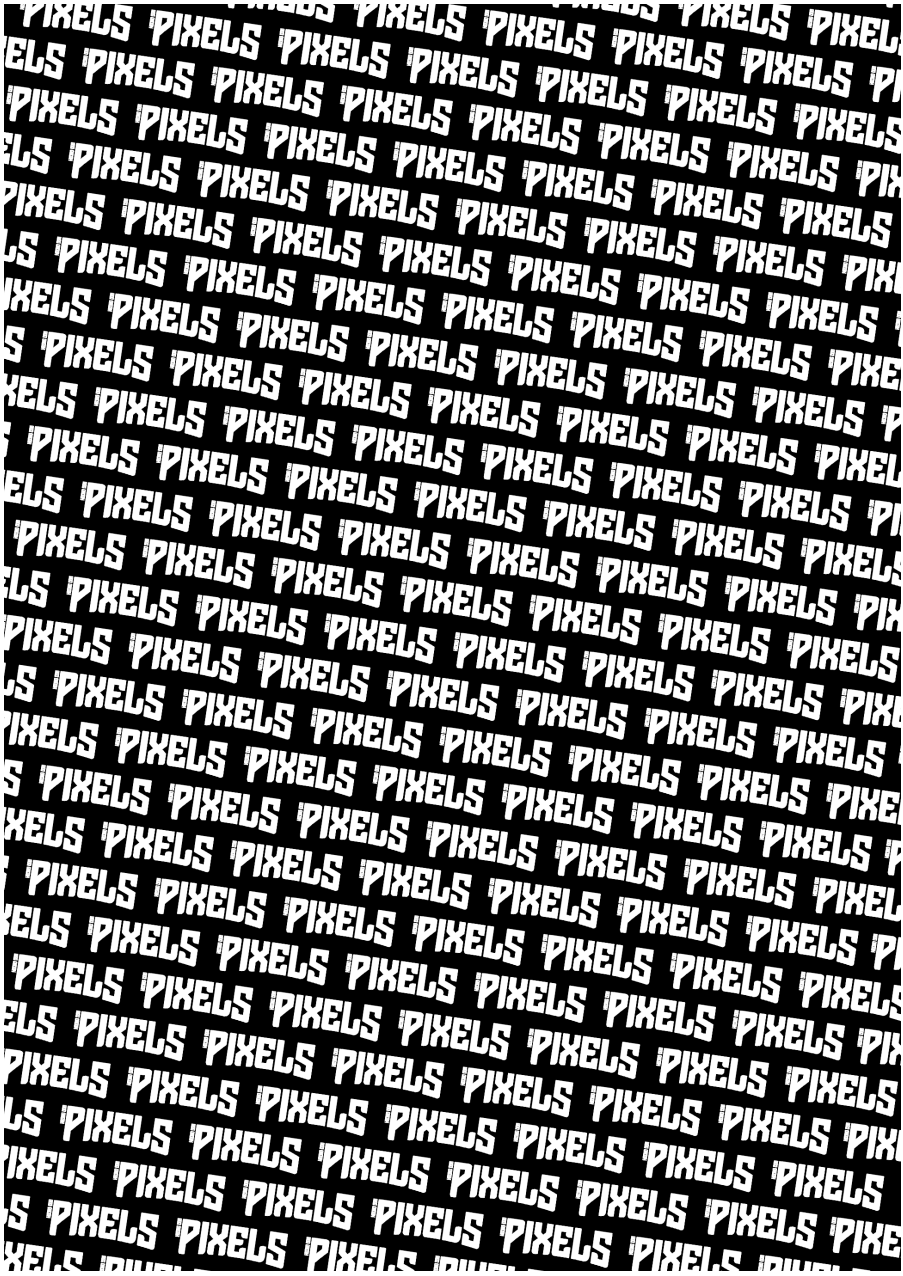
PIXELS
CARA B
58 FULL MOTION VIDEO EN 3DO
por José Luis Sanz
68 X-WING VS TIE FIGHTER MULTI
por José Luis Sanz
76 3DO Y SUS INICIOS DELIRANTES
por José Luis Sanz
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
14,26,52 Ajuste de cuentas
24 Suelta la gallina
38 Ahora lo ves
42 Mi Periférico favorito
54,66 Me Robó el corazón
64 Aprended abuelos
78 Placer culpable
12



Marcos García
2026
PIXELS
86
Puntuación favorita
9
Fuerza
8
Trabajo
3
Redacción
2
Gamer



Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Iván_R_Sprinter_Trueno_AE86 Juan Prieto Araujo Rafael Alfaro Jacinto Lozano Rodríguez Juan Ramón Cordero Morán Rafael Carvajal Palacio Jaime Iglesias Mantero Juan Ramón González Sebal Rafael López Olmeda Jaime Oviedo Silveira Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo Rafael Martín Elvira Jaime Rangel Julen Corta Negueruela Rafael Saguar Corral Jaume Rubió Mata Julian Garrido Pérez Ramón Borja Espillaque Javier Aguilar Saavedra Julio Jiménez Delgado Ramón Casanova Castro Javier Álvarez Rodríguez Julio Montes Torres Ramón Navarrete Muñoz Javier Bardal Prieto Julio Pérez Morago Raúl Cano Tomás Javier De Miguel Varela Kardox Raúl Carrillo Aka Metsuke Javier García Bethencourt

Krustaceogallego Raúl Carrillo Garrido Javier Gómez Montoya Lillo Fernández Fernández Raúl José Gómez Lozano Javier Granadino Cardoso Lluis Martínez Carrera Raúl Jusdado Tejedor Javier Heredia Mata Lolo1982 Raúl Montero Merchán Javier Jiménez Cidre Luis Alfonso Álvarez Chavarría Raúl Ricardo García López Javier Munarriz Luis Brazo Domínguez Raúl Rosillo García Javier Villanueva Mangier Luis Carlos Pérez de Ricard Meri Boronat Javierlarrosa Mezquia Bargos Roberto Martín Fernández Jesús Fernández Antón Luis García Navarro Roberto Sánchez Santos Jesús Herrera Cámara Luis Martos Rodríguez Román López Díaz de Freijo Jesús Javier Arceo Otero Luis Tomás García Sánchez Roque Lara Núñez Jesús Sánchez Vigil de la Villa Mallynoshow Rorschach Joan Boria Boronat Manu Siles Martín Rubén García Gómez Jokin Moreno Oteiza Manuel Bordallo Hernández Rubén Navarro Monzó Jon Zorita Leza Manuel Felipe Alonso De La Cruz Rubén Sanabrias Martínez Jonatan Amblar Abellán Manuel Hermida Ruido Rubens Fernández Amoros Jonathan Villanueva Mangier Manuel Huertas Rodríguez Santiago Balsa Rodríguez Jordi Escobar Bonet Manuel Román Jódar Santiago Márquez Solís Jordi Latorre Ferrando Manuel Sánchez Gámez Sergio Aguilera Molina Jordi Ramos Montes Manuel Sánchez Herráez Sergio Camarasa Rubio Jorge García Cebriá Manuel Siles Sergio Fernández Jorge Llorens Badelles Marco Antonio González Muelas Sergio Freire Astray José Ángel Nacar Perez Marcos Morcillo Rueda Sergio Roldán José Antonio Saavedra Rodríguez María Teresa Rodríguez Calvo Sergio Suárez García José Enrique García Martín Mauricio Cueto Pérez Simon Gómez Cabanelas José Francisco Orellana Ayuso Miguel Ángel Ager Vázquez Stratojet José Hernández Jiménez Miguel Ángel Martínez Marcos SuperWoch José Isaac Aranda Jiménez Miguel Ángel Reyes Molón Takumi_Eol José Jiménez Guerrero Miguel Ángel Yestera Vaquero Tom Gangoiti Medina José Juan Fernández Panzano Miguel Cejudo Lafuente Tomás Martínez Sánchez José Luis Castro Sola Miguel Corral Álvarez Toni Payeras Nicolau José Luis Cebrián Pagué Miguel González Cote Txefoedu José Luis Equiza Calvo Miguel Martín Alonso Udde José Luis Gil Garnelo Miguel Ovelar González Ushiku José Luis Gómez Sánchez Nacho Abril Ushiku + Sombra José Luis Nava García Natahari Uxío Feixoo Seara José Luis Ureña Fernández Natalia Rodríguez Cabeza Vgretro José Manuel Martínez Aguilar Natxo Cruz Vicente Gallego Salinas José Manuel Rodríguez Rodríguez Negora Vicente López Camacho José María Díaz Aguilar Niko Fdez. de las Heras Souto Víctor Díaz Villar José María Margallo Salgado Octavi Goñi Borrull Víctor Domínguez Ruiz José Niclós Camarasa Oneredbox Víctor Gómez García José Rafael Diéguez Molero Óscar Carreño Riera Víctor Llamazares López Josep David Ruiz Santos Óscar Herráez Gutiérrez Víctor Manuel Serrano Jiménez Juan Antonio García de Quinto Óscar Jesús López Sierra Víctor Ortuño Domínguez Juan Carlos Bergon Esparcia Óscar Loriz Blanco Víctor Sánchez Martín Juan Carlos Fidalgo Fernández Óscar Rodríguez Navacerrada Víctor Sánchez Revelles Juan Carlos González Amestoy Pablo Carretero Gómez Víctor Sevilla Marquina Juan De Sala Reina Pablo José Fernández Bermúdez Viktor Segura Blanco Juan Ignacio Del Valle Cosme Pablo Rozadillas Perales Xavier Anglès Pujolràs Juan José Torres García Papagamers Xavier Romero Juan Luis González López Pedro Jesús González Viguera Juan Luis Romero Pedro López Muñoz Juan Manuel Barrio Olmos Pedro Pablo Aramburu Fernández (*) Fecha de cierre del listado

Juan Manuel Garrido Sánchez Pere Joan Bujosa Crespi 30 de enero, 09:25h. Juan Manuel Méndez Rey PowerCMIS

Nº13_Años_buenos_malos

Fama, éxito, problemas y caída. Los juegos se valoran siempre por criterios subjetivos pero, ¿es posible que todos nos pongamos de acuerdo en algo? Parece que sí...

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº12

Aquí caben todos

EDITA Y DISTRIBUYE

Aquí caben todos

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Marcos García,

Juan Carlos Sanz,

José Luis Molina,

Jorge Sanz y

José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

¡Mi casa, teléfono! José Luis Sanz Serna ¡Mi casa, teléfono! IMPRIME

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO

@HechoconPixels

SOPORTE

soporte@hechoconpixels.com

TIENDA

tienda@hechoconpixels.com

PRÓXIMO NÚMERO

Panasonic
FZ-1
R·E·A·L
3DO™ INTERACTIVE MULTIPLAYER™
Panasonic
R·E·A·L

.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.